MEGA MAN A LO LARGO DE LA HISTORIA
REPASA LOS GRANDES CAPÍTULOS DEL PERSONAJE DE CAPCOM

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3D
SNAKE EATER

Adéntrate en la jungla y completa tu misión

• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 75.00
• GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95
• HONDURAS L 40.00 • NICARAGUA C$ 35.00
• COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00
• ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)

¡TODOS LOS JUEGOS!
ENTÉRATE DE LO QUE VENDRÁ PARA NUESTRAS CONSOLAS

Además:
Uno con el Control, Centro de Entrenamiento, Sección Especial, Wario Awards, El Ojo del Cuervo y Arte de DOA Dimensions.




ŌKAMI DEN
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2011 Capcom

SUMARIO

Página 18


Página 24
© 2011 Nintendo


Página 47
© 2011 SEGA


Página 23
© 2011 Square Enix


Página 25
© 2011 Nintendo


Página 31
© 2011 Nintendo


Página 32
© 2011 Nintendo

Página 75
© Capcom


Página 86
© 2011 Tecmo


Página 36
© 2011 Konami
Página 56
© 2011 Aksys Games
© 2011 Activision
Página 62
Página 58
© 2011 Slang
Página 31
© 2011 Nintendo

EDITORIAL

Año XX No. 8
Agosto 2011

En 2010, Nintendo prometió un gran paso en cómo viviríamos el entretenimiento portátil al presentar el N3DS, y cumplió cuando lo probamos en los primeros meses de 2011. Ahora, la carta fuerte llegará con el nombre Wii U, una promesa de revolución para el juego casero, pues se estaría convirtiendo en interactividad pura a través del control con pantalla táctil y el sinnúmero de funciones que podremos lograr mediante el mismo. ¿Imaginas coordinar un escuadrón de combate sin limitarte sólo a comandos de voz, sino también valiéndote del video? ¿Usar la pantalla táctil como visión nocturna o térmica en juegos de guerra? Las posibilidades son inmensas, y sólo hemos observado la punta del iceberg... lo más importante... el resto lo veremos y tendremos por completo en 2012.

Mientras eso ocurre, hay que aprovechar nuestras consolas actuales. El Nintendo DS, que sigue dando mucho de que hablar con un nuevo **Kirby**, con la secuela de **Dragon Quest Moster Joker** o la precuela de **Professor Layton**. El N3DS cuyos títulos fuertes están comenzando a aparecer: **Mario Kart**, **TLOZ**, **Star Fox**, **Resident Evil** y, por supuesto, **Heroes of Ruin**, que lanzará Square Enix y que apuesta por ser el primer RPG en línea para la consola de tercera dimensión. Y el Wii, que aunque se ha sentido una baja en la producción de juegos, continúa con títulos agendados para lo que resta del año e incluso el que viene, tales como **Fortune Street**, **Mario Party 9**, **Rhythm Heaven** y, obviamente, **The Legend of Zelda: Skyward Sword**.

Así que ponte cómodo porque en esta edición hallarás reseñas de todos los títulos presentados para las consolas de Nintendo, unos ya conocidos y otros que realmente fueron toda una revelación, como el caso de **Killer Freaks**, una franquicia nueva y exclusiva para Wii U que nos ofrecerá Ubisoft y cuyo *trailer* resulta sumamente tentador. ¿No lo has visto?, ¡chécalo en nuestro canal de YouTube: RevistaCN, allí encontrarás los últimos videos para las consolas de Nintendo.



Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvín Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Víctor Salas

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Carlos Garrido

DIRECTOR DE MERCADOTECNIA
Guillermo Ortiz Romero

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 20 N° 8. Fecha de publicación: Agosto 2011. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Javier Martínez Staines. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2010-060210421600-102, de fecha 21 de junio de 2010, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Quad/Graphics México DF, Emiliano Zapata #93, Colonia San Juan Ixhuatepec, C.P. 54180, Tlalnepantla, Estado de México, tel.: 57-15-03-93.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com



¿Ya estás jugando en 3D?
En Pilotwings Resort™ para la consola Nintendo 3DS, explora el ultra-envolvente mundo 3D de la isla Wuhu con tu propio personaje Mii ™. Al volar en avión, en ala delta o en una mochila propulsora puedes disfrutar de la emocionante sensación de estos deportes aéreos únicos.
NINTENDO 3DS.
Mira hacia adentro.
nintendo3ds.com/es
Usar controles parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos.
© 2011 Nintendo. Pilotwings Resort and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.
Nintendo

LA IMAGEN





¡Transfórmense y rueden!

La trilogía de **Transformers** se ha completado, y para acompañar esta espectacular aventura Activision nos ha preparado una interesante propuesta que nos transporta a una aventura completamente para los fans del automovilismo, pues todo se desarrolla en un circuito y con batallas en autos. El objetivo es aniquilar a tu oponente usando todo el arsenal que tengas a tu disposición.

Transformers página **62**



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.
También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo va el Reino Champiñón? Ja, ja. Bueno, es la primera vez que te escribo, y aquí están mis preguntas:
1.- ¿Es posible que desarrollen otro título de **Bully**?
2.- Soy un gran fan de Green Day y tengo el juego **Green Day Rock Band**, disfruto mucho jugándolo pero veo que hay canciones desbloqueables, y me preguntaba cómo sacarlas para Wii.
3.- Otra de mis grandes dudas existenciales es: ¿qué es a lo que le llaman el famoso *bug*?
Esas fueron mis preguntas, gracias; espero que puedas responderlas

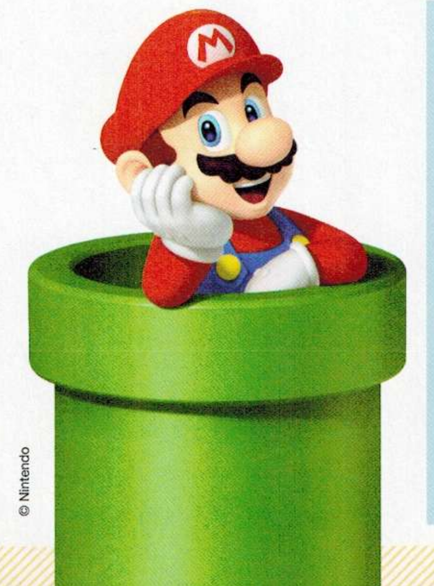
Mario Brenes
Costa Rica

¿Cómo estás, tocayo? El reino va de maravilla, y más ahora que ya está en puerta otra aventura que incorpora el popular traje de Tanooki. Sí es posible que lancen una secuela del juego **Bully**, pero es decisión completa de Rockstar Games. La versión de Wii salió en marzo de 2008, y desde entonces no hemos escuchado ningún comentario que nos haga pensar en una posible secuela. Habría que esperar, pues las críticas -tanto de prensa como de los jugadores- fueron bastante positivas.
Por alguna razón -no sé cuál haya sido-, los desarrolladores de **Green Day Rock Band** no incluyeron un apartado para contenido descargable dentro del juego. Esto condiciona a utilizar ya sea **Rock Band** o **Rock Band 2** para descargar uno que otro *track* que haya faltado del disco **21st Century breakdown**; una vez que hayas comprado las rolas en la tienda virtual de dichos juegos, podrás cargarlas también a **GD Rock Band.** Los temas complementarios son **21 Guns**, **Last of the American Girls**, **Know Your Enemy**, **¡Viva La Gloria!**, **East Jesus Nowhere** y **Christian's Inferno**. Cada canción cuesta 200 Wii Points.
Un *bug* no es más que un error de programación de cualquier tipo de *software*. En el caso de un videojuego, hemos visto algunos completamente descomunales, que incluso no permiten que termines el juego, tal como ocurrió en **Street Racing Syndicate**, para Nintendo GameCube. Algunos otros menos ofensivos hacen que se te trabe el juego, pero reiniciando vuelves a la vida; por ejemplo, el caso cercano de **Metroid Other M**, que en cierto punto del juego si regresabas a un sitio para guardar tus avances, el juego bloqueaba las puertas de acceso al próximo nivel, evitando que continúes el juego y obligándote a reiniciar toda la aventura.
Los dichosos *bugs* también pueden ser útiles, como el hecho de clonar personajes como en el caso de **Pokémon** o ítems. Pero lo mejor es que los desarrolladores chequen bien sus proyectos para evitar estas situaciones que pueden causar severos conflictos tanto al jugador como a la compañía (por aquello de las devoluciones), aunque muchas licencias salen del problema con un "parche" o actualización para los juegos, detalle que es raro, por no decir inexistente, en el caso de Nintendo, que ha evitado esas formas de corregir errores pequeños o grandes de los juegos para sus consolas.

¿Cómo estás, **Doctor Mario**? Espero que todo vaya bien en la editorial y que tengas siempre todo lo nuevo de Nintendo en tus manos para que puedas hacer una mejor revista siempre. Un saludo a todos los que escriben en CN. Aprovecho también para consultarte un detalle.
En junio se hizo una actualización de *software* para el recién estrenado Nintendo 3DS, muy mencionada a través de los meses debido a las nuevas funciones que incorporaría en la consola, como el navegador de Internet (que me decepcionó al no poder reproducir videos de YouTube), la nueva y flamante tienda virtual mejor conocida como eShop (exclusiva para juegos clásicos o contemporáneos para N3DS) y muchos detalles más.
Mi cuestión es la siguiente... una semana más tarde Nintendo lanzó una nueva actualización sin que se dijera nada de ello, tal vez para corregir algún *bug* que no hayan identificado antes, pero no sé bien. El chiste es que actualicé la consola y todo va bien, pero no sé que novedades, ventajas o desventajas me trajo este nuevo *firmware*. ¿Serías tan amable de decirme qué cambios hubo de una semana a otra?

Laura González
Monterrey, Nuevo León

¡Qué tal, Lau! Mucho gusto en saludarte. Tal como mencionas, pocos días después de la actualización del *software* del N3DS, Nintendo lanzó una nueva descarga que vendría a corregir ciertos errores (*bugs*, como los que hablábamos aquí).
Con esto se actualiza el menú de N3DS a la versión 2.1.0-3U, ganando estabilidad en el sistema y ajustes menores para que disfrutes más de tu experiencia de juego. También se corrigió el *bug* que provocaba que se congelara la pantalla al jugar **Ridge Racer 3D**; además, ahora podrás recibir actualizaciones automáticas cuando haya una red Wi-Fi disponible. Cuando la descarga esté completa, recibirás un mensaje en el menú Home con los detalles de los pasos para la instalación. Con esto ya no tendrás ninguna clase de problemas hasta ahora reportados en el Nintendo 3DS y, por supuesto, gozarás de una estabilidad más contundente en las aplicaciones.



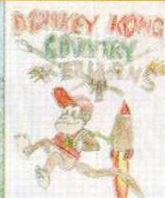
© Nintendo

Quizás uno de los *bugs* que todo fan de Nintendo debe conocer es aquel del primer **Super Mario Bros.**, justo al final del mundo 1-2 rompías unos ladrillos de la parte superior y al brincar cruzabas la pared para que **Mario** fuera transportado hacia otra parte del escenario; tenías que entrar en el primer tubo para llegar al mundo -1. Otro bastante curioso es el de **Super Mario 64**: subías las escaleras en reversa para llegar con **Bowser**.

¡Hola, **Doctor Mario**! Tengo algunas preguntas para ti.
1.- ¿El *gameplay* de **Sonic Generations** para 3DS será similar al de las demás consolas? Bueno, quiero saber para ver si la trama no cambiará en la versión de Nintendo 3DS.
2.- ¿En qué fecha saldrá el Wii U?
3.- ¿Aparecerá el juego **New Super Mario Bros. Mii** el día del lanzamiento del Wii U?
Bueno, eso es todo, **Doctor Mario**, nos vemos.

Enrique Alcántara
Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Enrique? Básicamente será la misma forma de juego entre las ediciones de consola casera y la que tendremos para Nintendo en N3DS, aunque sí habrá algunas diferencias. Por ejemplo, en las consolas caseras podrás escoger ya sea al **Sonic** clásico o al contemporáneo; dependiendo de tu elección, será el tipo de escenarios que enfrentarás (ya sea 2D o 3D).
Mientras que en la edición para Nintendo 3DS todo se llevará a cabo en la perspectiva clásica que hemos visto en la línea principal de **Sonic**, aunque con ciertos toques de profundidad, que se logran con el efecto tridimensional del N3DS.
Una de las ventajas es que podrás participar en un modo tipo Vs., así como aprovechar la función StreetPass para interactuar con otros jugadores cuando estés en una red Wi-Fi. Por supuesto, también en N3DS se intercalará entre el *gameplay* clásico y convencional, con lo cual tendrás dos propuestas interesante. Esperemos que pronto se den más avances de **Sonic Generations** para N3DS, pues en la Electronic Entertainment Expo del pasado mes de junio sólo se mostró un nivel.
Nintendo comentó, incluso antes de la E3, que Wii U estará disponible en 2012, pero no se ha dicho un mes en específico; sin embargo, hay posibilidades (rumores) que la próxima primavera o verano de 2012 sea el momento para que Nintendo dé el siguiente paso en entretenimiento casero. Suena lógico, pero no podemos confirmar o desmentir nada hasta que Nintendo no dé un aviso oficial tanto del precio como de la








Sonic y **Mario** habían sido rivales durante mucho tiempo cuando SEGA desarrollaba sus propias consolas de videojuegos. Dicha rivalidad llegaba incluso hasta los fans, quienes tomaban partido respecto de su personaje favorito. Sin embargo, ahora que **Sonic** ya aparece en Nintendo, ha ganado un sinfín de seguidores adicionales, siendo las consolas (Wii y NDS) en donde más se han vendido sus juegos recientemente, así que no había duda de que **Sonic Generations** llegaría, en este caso, al N3DS.

fecha de lanzamiento, así como de los juegos que llegarán el mismo día para acompañar este esperado evento, por lo que no resta más que esperar. Manténte pendiente de nuestras noticias y actualizaciones en cualquiera de nuestros medios de comunicación.
New Super Mario Bros. Mii fue uno de los demos que presentó Nintendo para mostrar el poder y los alcances de su próxima consola, Wii U.
En la sala de exhibición podías tomar el control y disfrutar de este entretenido juego que, de inicio, luce sensacional y resalta el poder gráfico de la consola. Lo más probable es que también llegue como juego final en Wii U (desconocemos fechas específicas), pues la primera entrega para Wii tuvo una aceptación por demás importante entre los fans, quienes ya desde ahora estamos ansiosos de compartir esa intensa acción de juego (ahora usando nuestros personajes **Mii**) con el resto de nuestros amigos y quizá... hasta por Internet.

¡Qué tal, **Dr. Mario**! ¿Todo están bien en el reino champiñón? Espero que sí. Es la tercera vez que te escribo, en las otras no has podido responderme. Espero que ahora sí lo hagas; bueno, a continuación van mis preguntas más recurrentes:
1.- Hay rumores de que van a hacer **Call of Duty: Modern Warfare 2** para Wii, ¿es cierto?
2.- Escuché que en la Electronic Entertainment Expo de este año confirmaron **Modern Warfare 3** para Wii, ¿es verdad?
3.- ¿El Wii U va a ser HD o con disco duro? De ser así, ¿entonces ya sacarían DLC (contenido descargable) para los juegos de **Call of Duty**?
4.- ¿**Battlefield 3** saldrá para wii U?
Bueno, muchas gracias por todo, **Dr. Mario**, espero que me respondas pronto y que todo siga en orden en el Reino Champiñón.

Carlos Maldonado
Vía correo electrónico

¿Cómo te va, Charly? Se nota que eres un gran fan de la franquicia **Call of Duty**, y no es para menos, se trata de una de las más intensas que hemos visto recientemente.
En especial me encantó **Black Ops**, tanto en concepto general como en la musicalización y dramatización.
Hasta ahora no hay planes de Activision para llevar a Wii el juego **Call of Duty Modern Warfare 2**; de hecho, sólo lanzaron la primera versión bajo el nombre **COD MW Reflex Edition** y superó la expectativa de los fans. Lograron un maravilloso desarrollo que no sólo se jugaba muy bien a través del Wiimote y Nunchuk, sino que también te mantenía en la acción intensa a través de los sonidos ambientales y entorno de combate contemporáneo.
En cuanto a **Call of Duty Modern Warfare 3**, hay muchos rumores que circulan por Internet sobre una posible adaptación para Wii y Nintendo DS, pero Activision no ha dado anuncio oficial ni a la prensa ni a través de su página de Internet, pues en esta última sí aparecen los datos de **COD MW3** pero no hace referencia a Nintendo ni en texto ni en logo, por lo que no podemos decir que en verdad se esté trabajando en ello.
Otra opción es que Activision esté desarrollando una versión para Nintendo, sí, pero en Wii U, pues el potencial de *hardware* se presta mucho más para lograr los impresionantes efectos visuales que podemos ver en los *trailers* e imágenes del juego, pero eso también es especulación. Sea como sea, lo mejor es aguardar y esperar noticias oficiales, antes de caer en la trampa de los típicos rumores.
Si te refieres a que Wii U va a ser HD, por *High Definition*, la respuesta es sí, de hecho alcanzará la más alta resolución actual, que es 1080p. Con ello, se da paso a los juegos visualmente más impactantes que tendrá Nintendo a través de la nueva consola. Ahora bien, si tu duda era sobre si contará o no con un HD (Disco Duro) la respuesta nos la dio Nintendo durante la Electronic Entertainment Expo. La consola no incluirá un disco duro, sin embargo cuenta con ranuras USB a través de las cuales podrás conectar algún Disco Duro Externo de tu preferencia para almacenar toda la información necesaria.

¡Qué tal, nintendomaniacos! Les escribo, en especial a ti, **Dr. Mario**, para que me aclaren unas dudas:
1.- ¿La nueva Wii U traerá Blu-ray?
2.- ¿Por qué los juegos de la eShop del Nintendo 3DS que están por salir traen un precio y en las tiendas los venden al doble?
3.- ¿La nueva consola Wii U traerá trofeos en sus juegos, como la competencia y mensajes?

Su lector #1 Raúl Cárdenas "Mr. Músculo"
Nuevo Laredo, Tamaulipas

¡Qué tal, Raúl! Wii U no tendrá lector para Blu-ray, en su lugar contará con un reproductor de DVD para discos de alta capacidad, con esto se logrará crear juegos más completos (visualmente hablando), con mejores texturas y calidad de imagen de Alta Definición. Y como es tradición, se ha dicho que la consola sólo reproducirá videojuegos, no películas en DVD, así lo ha indicado el presidente de Nintendo Japón.
Toma en cuenta que la información que ves publicada en la eShop es del costo de los productos en el mercado estadounidense. Para México, por ejemplo, se traduce literal al tipo de cambio, pero no es el precio que tú ves en las tiendas, ya que en dichos lugares se debe pagar un sinfín de impuestos y costos de logística que terminan incrementando el precio al consumidor final. Así que puedes tomar como referencia los precios que aparecen en tu consola, pero de ningún modo serán los que encuentres en las tiendas departamentales, autoservicio o especializadas de nuestro país.
Se ha comentado que la próxima consola de Nintendo, la Wii U, tendrá más interactividad con las redes sociales, pero no se ha detallado en concreto de tal forma que podramos definir qué o cómo se utilizará, así como tampoco se ha dicho sobre los trofeos que estarían ligados a la comunidad en línea o simplemente de uso personal. Pero de seguro eso lo irán platicando durante los próximos meses y, claro, nosotros te daremos los detalles aquí en la revista.


La franquicia **Call of Duty** ha representado uno de los mayores ingresos para Activision, junto con **Guitar Hero**. Sin duda, esta serie bélica se ha posicionado como una de las más prometedoras y que va en evolución constante, siempre ofreciéndonos real e intensa acción en misiones de alto nivel. Por lo tanto, en CN estamos ansiosos de que anuncien otro título, ya sea para Wii o Wii U.

Arte por correo:

Roberto Castro; La Paz, Baja California Sur.
Georgina Abril Flores; Chalco, Edomex.
Eduardo Hinojosa; Cd. Obregón, Sonora.
Ronaldo Ismael Santana; El Grullo, Jalisco.
Mauricio Alejandro; Guanajuato, Gto.
Miguel Ángel Vázquez; Mérida, Yucatán.
Pedro Eduardo Arroyo; Zapopan, Jalisco.
Rodrigo Alonzo Cruz; Piedras Negras, Coah.


El rombo de portada
En julio estuvo en la costura cerca del botón de **Mario**.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn

EXTRA



Revive un clásico
Kirby´s Dreamland, el título de Game Boy ya está disponible para que lo revivas en N3DS.



Una fantasía única
Final Fantasy III es uno de los mejores juegos RPG, y ahora puede descargarse en CV.

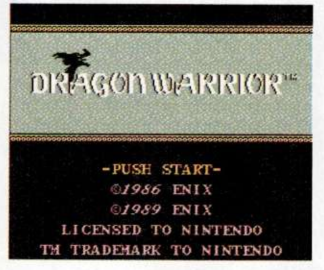
Los aniversarios aún no terminan

La leyenda de **Zelda** no es la única serie que cumple 25 años en el medio este año, también lo hace **Dragon Quest**, franquicia de **Square Enix** que comenzara en el NES y que conociéramos en América algunos capítulos con el nombre de **Dragon Warrior**. Para que se den una idea de la importancia que tiene la saga en Japón, **Final Fantasy** es el segundo lugar en popularidad, no logra sobrepasar a **Dragon Quest**, al grado que los lanzamientos de la serie no pueden salir a la venta en lunes ya que ocasionaría gran ausentismo en escuelas y trabajos.

Para celebrar este cuarto de siglo lleno de éxitos, Square Enix pondrá a la venta, de momento sólo en Japón, una recopilación con los primeros tres capítulos de **Dragon Quest** para **Famicom** y **Super Famicom**. Además, incluirá algunos minutos de video del esperado **Dragon Quest X** para Wii, situación suficiente para que se venda como pan caliente en cuanto aparezca, lo cual se espera que sea a finales de este mes.

Por desgracia para América, no hay planes de traerlo por el momento, aunque tomando en cuenta los últimos lanzamientos que hemos tenido se puede decir que existen posibilidades. Así que a mantener los dedos cruzados ya que las primeras entregas son auténticos clásicos.







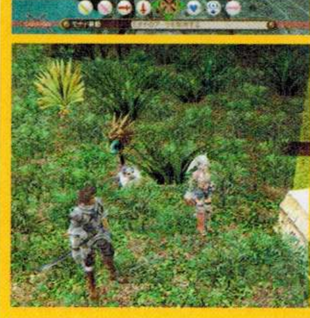
Crucemos los dedos para que este paquete recopilatorio llegue a nuestro continente.



Últimas joyas para Wii







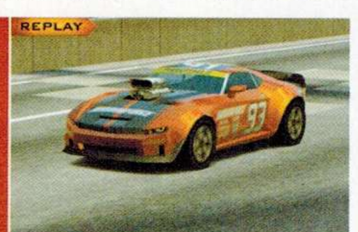
Además de **TLOZ: Skyward Sword**, existen varios juegos para Wii que apuntan a convertirse en íconos de la consola, como **The Last Story**, **Xenoblade Chronicles** y **Pandora´s Tower**. La mala noticia es que por el momento su aparición en nuestro continente es todo un misterio, se puede decir que no están contemplados. Situación que es diferente en Europa, donde incluso para **Xenoblade Chronicles** se tiene previsto un paquete con un control Classic Pro color rojo.

El mundo no es el mismo si lo miras en 3D

La consola portátil de Nintendo ha sido la gran novedad en fechas recientes gracias a sus juegos y características. Sin embargo, la última actualización, de la cual les comentamos el número anterior, trajo consigo un pequeño problema: en ciertos momentos se "congela" la partida de **Ridge Racer**; la única solución es apagar el sistema. Por fortuna, Nintendo resolvió esto de manera rápida, y todo ha quedado



Hasta ahora, **Ridge Racer 3D** es el mejor juego de carreras de la consola portátil.



El miedo a lo desconocido puede paralizarte...



La historia de estos personajes cautivó a los japoneses. Ojalá que a los americanos también.

Por sus correos sabemos que, al igual que nosotros, desean tener estos títulos en Wii. Esperemos que aparezcan pronto.

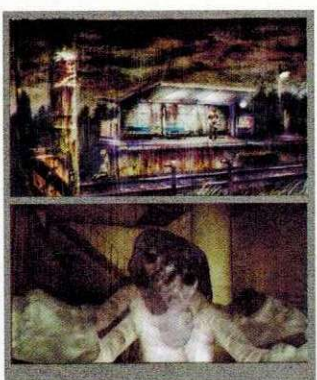
Por sus correos nos hemos dado cuenta de que esperan demasiado estos juegos, en especial **The Last Story**, de Hironobu Sakaguchi (creador de **Final Fantasy**). Sin embargo, al momento de escribir esta nota no existe nada seguro, resulta complicado entender por qué estas obras no tienen ya confirmada su venta en América si estamos seguros de que tendrían una gran aceptación, a pesar de que están dentro del género RPG.

Confiamos en que en los siguientes meses la noticia cambie y estemos hablando de su estreno, así que mantenganse pendientes no sólo de los siguientes números de la revista, sino también de nuestro sitio de internet. Ojalá que el futuro nos tenga reservada una agradable sorpresa en relación con estos juegos.

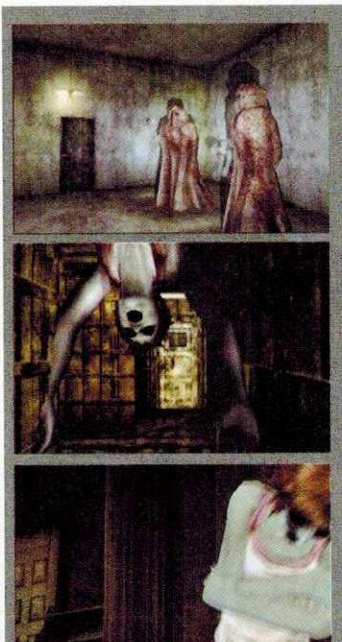
No nos gusta hacerlos sufrir... aunque a veces pareciera que sí, ja, ja, ja. Vamos a hablarles de otro gran juego que aparecerá en Wii, pero de nueva cuenta sólo estará disponible en territorio nipón. Nos referimos a Ikenie no Yoru, desarrollo de **Marvelous Entertainment**, que tiene como género el terror psicológico.

Al parecer, tendremos cinco protagonistas en esta obra, cuya característica principal será su silueta bastante colorida, casi al grado de lo que vimos en **Feel the Magic** para Nintendo DS. Pero todo el entorno es sombrío, tenebroso, al más puro estilo de las películas japonesas de terror, por lo que puedes esperar pasillos oscuros, ruidos extraños todo el tiempo; en fin, lo necesario para que pases semanas sin dormir.

Como ya comentamos, **Ikenie no Yoru**, que traducido sería algo así como **La noche del sacrificio**, se puede encontrar en Japón desde el pasado marzo, pero no se han hecho comentarios para que vea la luz en otros continentes. Esperamos que al igual que en su momento Muramasa: **The Demon Blade** estuvo en duda pero apareció, podamos disfrutar esta obra de Marvelous.



La calidad de las imágenes nos deja claro que se trata de un juego que no podremos jugar solos. Claro, a menos que deseemos pasar noches en vela.



El género de los survival horror ha sufrido bastante en los últimos años. Series como **Resident Evil** se han enfocado más en la acción, sólo **Silent Hill**, de Konami, sigue por ese camino, por lo que resulta muy grato e importante saber que otras compañías estén reviviendo este estilo, que se volviera indispensable en la pasada generación. **Ikenie no Yoru** es espectacular.



resuelto gracias a una nueva actualización que corrige el error y mejora la estabilidad de todas las aplicaciones de la plataforma, para que la experiencia sea más agradable al usuario. Esto nos muestra la preocupación de Nintendo porque tengamos siempre *software* de calidad. El sistema nos sigue sorprendiendo, pues en Japón (para variar) ya se pueden encontrar programas para ver en completo 3D, algo así como los videos que podemos descargar tanto de los juegos como de algunos musicales. Así que como pueden darse cuenta, el camino del Nintendo 3DS, aunque va comenzando, desde ahora tiene varias sorpresas para todos. El futuro se vislumbra brillante e intenso.





@tono_rodriguez
Twitter

La ocasión lo amerita. Ésta es una edición especial de Lognin, y cómo no había de serlo si nos cayó por sorpresa uno de los personajes más seguidos en la industria del videojuego: Hideo Kojima. La visita fue inesperada, todo se dio muy rápido, pero afortunadamente fue un gran suceso. ¡Entérate de los detalles!

Hideo Kojima en México



Hideo Kojima, al momento de subir al escenario y dedicar unas palabras a los fans que estuvieron con él en el lugar. Comentó que era una fecha muy especial: estaba cumpliendo un sueño y agradecía a todos por el recibimiento. Nosotros también te agradecemos la sencillez que mostraste en tu visita a nuestro país, Hideo.

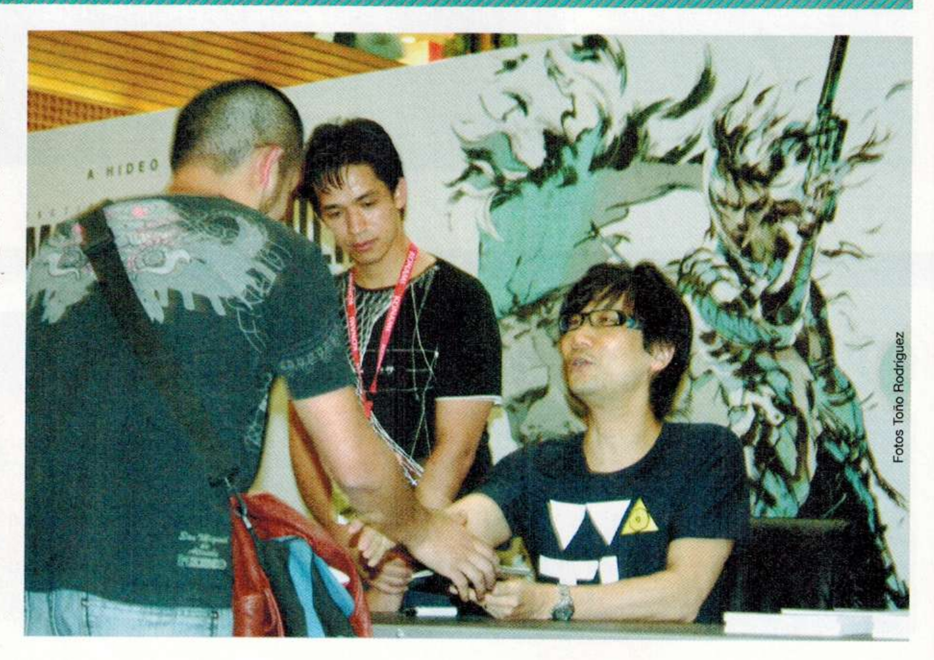
Más de 3,000 personas fueron a conocerlo

Konami organizó el pasado 7 de julio una firma de autógrafos en el centro comercial Perisur, al sur de la ciudad de México. Las expectativas fueron superadas de manera impresionante, así lo vivimos y así nos lo hizo saber Erik Bladinieres, representante de Konami en México. Él me comentó que la empresa Nipona estaba esperando una afluencia de mil personas; de hecho, estaban especulando sobre esa base.

La cita fue a las 17:00 horas, se había planeado que Hideo Kojima estuviera dos horas dando firmas, pero el mismo Kojima accedió a dar autógrafos un rato más. Quería que todos se llevaran su recuerdo, pero era prácticamente imposible atender a los asistentes al evento. La fila se formó desde un día antes, algunos superfans llegaron desde la noche anterior y fueron los primeros que estrecharon la mano de Hideo, además de conseguir su autógrafo.

La gente llevó algo especial para que se lo firmara. Hubo todo tipo de juegos y memorabilia, hasta el propio Hideo quedó sorprendido por las rarezas que le presentaron. También hubo gran ambiente, en cuanto Hideo salió al escenario, agradeció a los asistentes mediante un traductor; comentó que se sentía muy contento y emocionado de estar en México, que era un sueño cumplido.

Realmente lo vimos muy emocionado, fue bastante emotivo que el público le gritara emocionado y ovacionara desde el momento de su salida al stand hasta que se retiró, dos horas y media después. Buen detalle también el que haya recibido con gran alegría el sinnúmero de regalos que los fans le dieron. Se dio tiempo para agradecer a la persona en cuestión.



Fotos Toño Rodríguez





Entre los regalos que recibió de la gente se encontraba una máscara de **Blue Demon**. No dudó ni un segundo en ponérsela, con lo que se ganó al público; hizo de este momento algo épico. Las porras no pararon después de este detallazo de Hideo. Otro de los momentos para comentar de esta firma de autógrafos fue cuando un chavo llegó con su *cosplay* de **Solid Snake**, generando los gritos de los fans, más aún cuando se saludaron al puro estilo de la milicia, con la mano en la frente. El rato que pasamos los asistentes fue muy bueno. La respuesta de los fans queda para que se tome en cuenta para futuros eventos. Esperamos que se den más a menudo.



En la foto de arriba vemos como lució el espacio reservado para Hideo. Mucha gente a su alrededor, además de los que estaban en la fila, que comenzaba en una de las entradas de la plaza y daba la vuelta al centro comercial. No cabe duda de que la gente en México y América Latina es bastante entregada a sus ídolos.





Solid Snake

Esperamos que el creador de **Metal Gear Solid**, una de las series más aclamadas de los videojuegos, regrese a nuestro país. Hace un año en Los Cabos, Baja California Sur, hizo esa promesa y cumplió. Por lo pronto, a esperar la llegada de **Metal Gear Solid Snake Eater 3D**, su salida está confirmada para este año en el Nintendo 3DS.

Servicios sólo para México

WALLPAPERS







BEN1 BEN2 BEN7





BEN14 BEN16 BEN18






BEN21 BEN24 BEN11





BAKUGAN2 BAKUGAN9 BAKUGAN7







BAKUGAN4 BAKUGAN1 BAKUGAN8

Envía

CN FOTO + "CLAVE"

al 42222

Ejemplo: CN FOTO BAKUGAN8

DESCARGA de REGALO

75 años en el mundo del cine

WALLPAPERS Edición Especial

VALIENTE

PLANETA

NOVICIA

UVAS

DIABLO

MALVADA

JOVEN

DEPREDADOR

ROCKY

ALIEN

Envía CN FOTO + "clave"

al 42222

Ejemplo: CN FOTO ALIEN





Si la telenovela no fue suficiente, continúa en tu Wii

Atrévete a Soñar

Sabarasa / Wii



Luego de haber sufrido algunos retrasos, ya se encuentra a la venta **Atrévete a Soñar** para Wii, título que tenía en desarrollo hace más de un año el equipo de Sabarasa (responsables de **AAA Héroes del Ring** para la misma consola). Está claro que hacer un juego de una telenovela no era sencillo, no se puede dividir por capítulos, así que se tomó como base que los protagonistas tienen gran gusto por el canto y baile.

Así es, **Atrévete a Soñar** para Wii es un juego en el que puedes cantar y bailar temas del programa de televisión. En total son 20 de sus éxitos en los que debes estar muy atento a lo que ocurre en pantalla, ya que ahí podrás ver la letra del tema y la entonación que tienes que lograr, sin mencionar los movimientos coreográficos que debes realizar con el Wiimote.

Si tienes varias amigas que seguían esta telenovela a diario, puedes invitarlas a jugar ya que es compatible con hasta cuatro jugadores de manera simultánea. Cada uno debe elegir a cualquiera de los 19 personajes disponibles, que por cierto se pueden modificar gracias a varios accesorios que obtendrás de acuerdo con tu desempeño.

Baila por diversión

El aspecto menos cuidado es el gráfico, a pesar de que los personajes se parecen a sus contrapartes de la vida real. Se nota una falta de texturas en la ropa y en las facciones; sin embargo, al ser un juego musical se compensa con otros factores, como las opciones o la cantidad de canciones.

Sabemos bien que **Atrévete a Soñar** no es un título apto para todo tipo de jugadores, sobre todo cuando se tiene opciones como **Karaoke Revolution.** En este caso, está totalmente enfocado al público que vio y disfrutó de la telenovela. Hay que decir que se trata del desarrollo de un estudio mexicano que comienza a caminar en esta industria.









La mecánica de juego es muy sencilla, sólo tienes que seguir la secuencia del canto y los patrones en pantalla con el control. Después de 15 minutos lo habrás dominado.

Para las pequeñas videojugadoras es una buena opción. Pueden disfrutar de los temas del programa de televisión y divertirse con sus amigas.



¡Bailaré aunque sea lo último que haga!

The Smurfs Dance Party

Ubisoft / Wii

Con el estreno de la cinta animada **The Smurfs**, que nosotros conocimos como **Los Pitufos**, era lógico que apareciera un videojuego con dicha licencia. Lo que no era para nada obvio es que fuera de baile, pero parece que a Ubisoft le encanta sorprendernos. Por consiguiente, **The Smurfs Dance Party**, para Wii, no será una aventura, sino un simulador de baile.



Seamos honestos, hacer un juego basado en la película hubiera sido bastante aburrido, así que la decisión de Ubisoft de sólo usar a los personajes nos parece, aunque sorpresiva dada las tendencias, bastante acertada. Tendremos a nuestra disposición a los **Pitufos** más populares, como **Papá Pitufo**, **Pitufina**, **Filósofo**; en fin, todos los que se volvieron clásicos desde hace ya varios años en TV.





No pierdas ritmo

Para que nadie se quede sentado podrás elegir entre varios géneros, como rock, pop e incluso punk. Además, por si fuera poco, en cada tema podrán bailar hasta cuatro personas a la vez, todas con su coreografía exclusiva, la cual como debes suponer realizas con ayuda del Wiimote, al estilo de **Just Dance**, de la misma compañía.

Visualmente, el juego es bueno, bastante colorido, para que realmente sientas que estás en una fiesta; la verdad, lo consigue a la perfección. Si simplemente deseas divertirte y pasar un buen rato, es una buena opción; no te vas a arrepentir. Quizá su punto débil sea que el reto no es tan alto como el que se encuentra en **Dance Dance Revolution** o en **Pump It Up**, de Arcardia, pero se compensa con la cantidad de opciones que ofrece.

Ubisoft supo aprovechar correctamente esta licencia. Experimentó y decidió que esto era lo mejor para que no se uniera a la larga lista de títulos basados en películas que terminan en cajones o cajas de todo el mundo. **The Smurfs Dance Party** es diversión pura, no te puede faltar para los fines de semana, sobre todo si disfrutas de **Just Dance** o tienes todos los juegos de baile que hayan aparecido en la presente generación, vale mucho la pena.

Tal vez para las nuevas generaciones estos personajes azules no sean el mejor pretexto para comprar un juego. Pero debemos decir que, fuera de eso, el título ofrece una buena recopilación de temas que te mantendrán ocupado un buen rato dominándolos, justo como pasa en **Just Dance**, que también es excelente.



Las coreografías de los "suspiritos azules" están bien diseñadas. Aunque no estés bailando, te distraerás con ellas.







El ritmo lo es todo en la vida

Bit.Trip Complete

Aksys Games / Wii

Siempre lo hemos dicho, el canal de WiiWare representaba grandes posibilidades de dar a conocer los proyectos de los pequeños desarrolladores, como es el caso de la serie **Bit.Trip**. En ella no somos héroes ni tenemos grandes armas para defendernos, lo único que necesitamos es seguir el ritmo de las acciones en pantalla para terminar todos los niveles de juego.

Han aparecido **Beat**, **Core**, **Void**, **Runner, Fate** y **Flux**, todos un auténtico éxito en formato descargable, tanto que ahora puedes encontrarlos reunidos en un disco para que tengas la colección completa. Esto representa una oportunidad invaluable para quienes no conocían este particular concepto, que enseguida te explicaremos a detalle para que lo comprendas.

En **Bit.Trip BEAT** controlamos una barra al estilo de **Pong**, en el que tenemos que rebotar todos los cuadros que se dirijan hacia el extremo donde estamos. Si lo hacemos correctamente, la melodía no sufrirá alteraciones; pero si nos equivocamos, el sonido no será para nada agradable y nos restarán puntos al final de cada escenario, así que mejor trata de evitarlo a toda costa.

El objetivo en **Bit.Trip Runner** es llevar a un personaje, que bien puede ser primo de **Mr. Game & Watch**, a lo largo de un nivel lleno de obstáculos, pero el chiste es que jamás nos vamos a detener. Desde el comienzo todo será correr, por lo que nuestros saltos y acrobacias tienen que ser al ritmo de la música. Como puedes darte cuenta, el concepto es muy especial, parecido a **Ryhtm Heaven**, pero aquí las misiones duran varios minutos, no sólo segundos, como en el juego de Nintendo.

No te pierdas

Recordamos cuando vimos por primera vez este concepto. Lo descargamos y pensamos que no pasaría mucho con él, pero luego de algunos cuantos minutos se volvió una completa adicción; separarse del control era casi imposible. Todo gracias al ritmo de los temas, además de la gran movilidad que hace uso del Wiimote como pocas veces se ha visto en este sistema de descarga.

Tanto fue su éxito, que por algún tiempo estuvo disponible un demo gratuito a través de WiiWare, el cual sirvió para que muchos de nosotros lo conociéramos mejor.

Lo anterior logró que el estudio viera en este concepto el potencial suficiente para una franquicia, no solamente un juego aislado, y ahora una gran recopilación que honestamente agradecemos bastante ya que así llegará a muchos más aficionados que no conocieron el original.

Una excelente opción, si deseabas compartirlo con tus amigos pero no querías sacar el Wii de tu casa. Sería muy interesante que otras compañías tomaran este tipo de medidas, pues estamos seguros de que juegos como **Mega Man 10** o **World of Goo** tendrían un gran recibimiento de los jugadores.





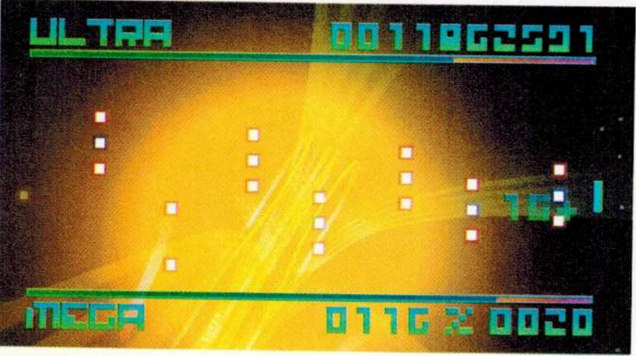
Las animaciones aunque básicas, cumplen de manera perfecta su cometido, crear mundos psicodélicos.

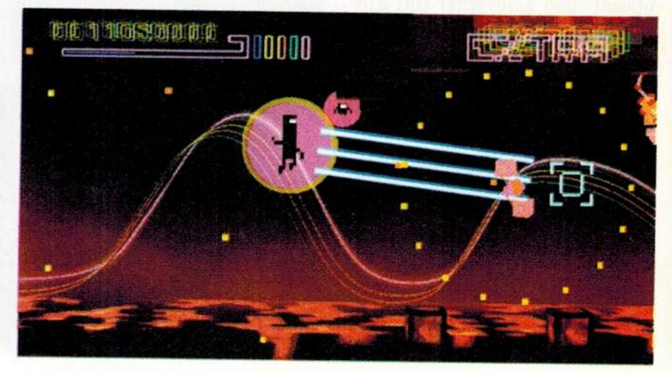
Seguir el ritmo de las melodías no siempre es tan sencillo como parece, algunas veces tienes que usar otros elementos para no perder la secuencia.

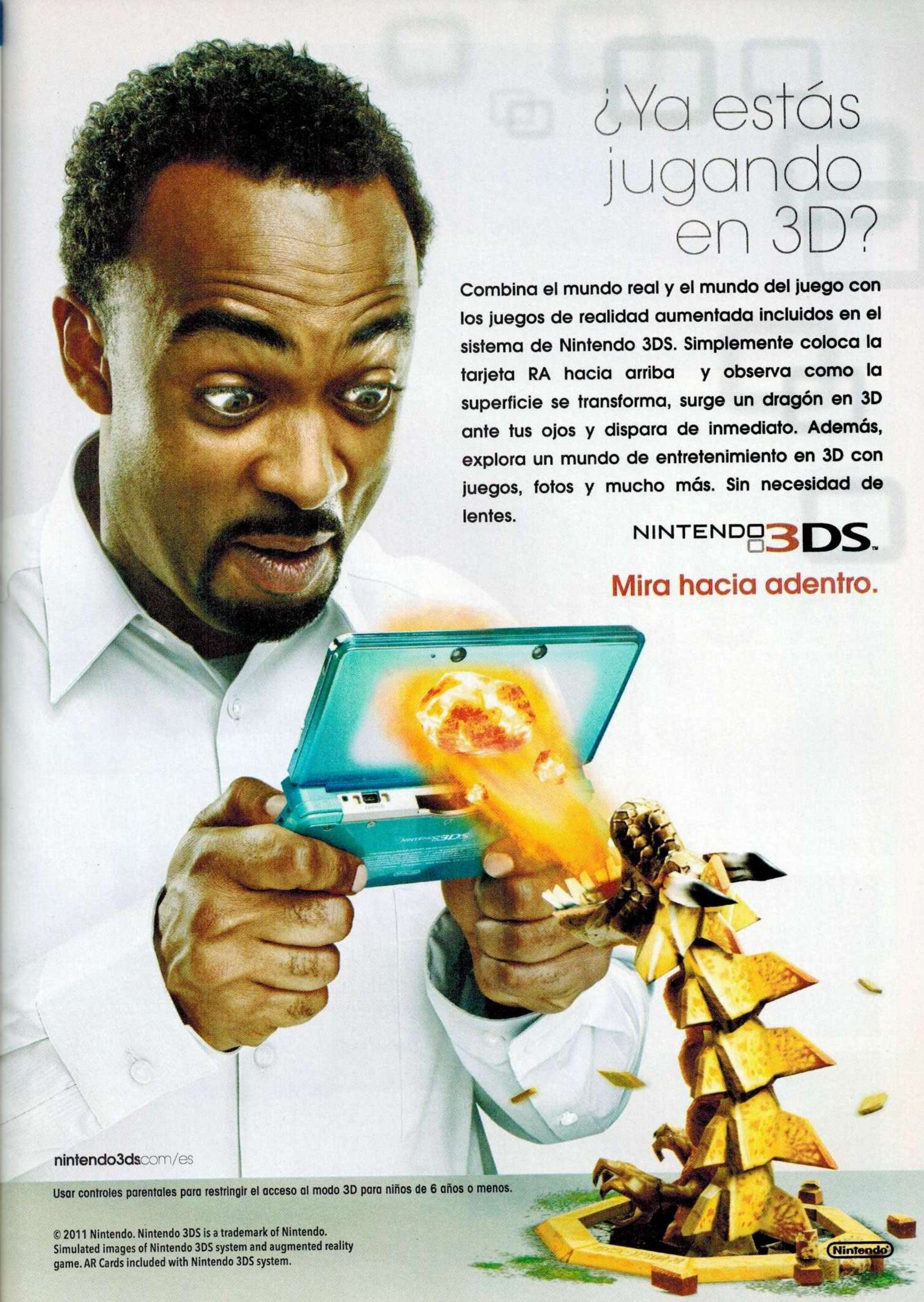











¿Ya estás jugando en 3D?
Combina el mundo real y el mundo del juego con los juegos de realidad aumentada incluidos en el sistema de Nintendo 3DS. Simplemente coloca la tarjeta RA hacia arriba y observa como la superficie se transforma, surge un dragón en 3D ante tus ojos y dispara de inmediato. Además, explora un mundo de entretenimiento en 3D con juegos, fotos y mucho más. Sin necesidad de lentes.
NINTENDO 3DS
Mira hacia adentro.
nintendo3ds.com/es
Usar controles parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos.
© 2011 Nintendo. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. Simulated images of Nintendo 3DS system and augmented reality game. AR Cards included with Nintendo 3DS system.
Nintendo

Nuestra Portada

Reporte **E3**





Conoce la alineación que veremos en 2011-2012

En el número anterior te comentamos sobre lo bien que luce la próxima consola de Nintendo. Pues bien, con el paso del tiempo se han hecho nuevas declaraciones en las que se nota una apertura mayor de Nintendo para deleite no sólo de los desarrolladores, sino también de todos nosotros, que seremos quienes gocemos de las maravillosas historias que aparecerán para Wii U. Sin embargo, nos emociona más descubrir y saber la buena aceptación que está teniendo la consola con los desarrolladores clave, pues nos augura un futuro prometedor para quienes lo compremos ya que ahora sí pinta para tener una variedad completa de franquicias, géneros y estilos, que atacarán el sector casual, dando una especial atención a los jugadores de mayor nivel.

En este número nos adentraremos en el contenido que hará brillar nuestras consolas actuales, como Nintendo 3DS, Nintendo DS y Wii, aunque cabe destacar que ya se nota una clara reducción de juegos para estas dos últimas plataformas, pues los desarrolladores están aprovechando su potencial para generar espectaculares proyectos dedicados al N3DS, y no dudamos en que estén echando toda la carne al asador para Wii U. Dispongámonos a disfrutar de lo que nos está preparando Nintendo.

Para el portátil de tercera dimensión vienen títulos muy fuertes. Uno de ellos es la espectacular secuela de **Luigi´s Mansion**, que esperábamos desde hace años pero no fue sino hasta la pasada Electronic Entertainment Expo que se anunció.





Evento: **Electronic Entertainment Expo / Los Ángeles, California / junio 2011**

Mario Kart

Nintendo / N3DS

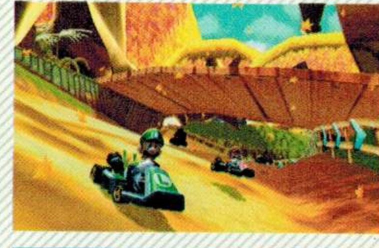
Quizá la franquicia de **Mario Kart** ha sido de las más rentables como un *spin-off* de la serie principal, y no es para menos. Desde su lanzamiento original, en el Super Nintendo, nos ha mostrado una excelente forma de competencia, siempre innovando de alguna u otra manera tanto en su paso sensacional al Nintendo 64 (considerada por muchos como la mejor edición), la función *online* del Nintendo DS, como a los equipos en GameCube y las motos en Wii... Ahora, esa tradición no pudo quedar fuera, además del efecto tridimensional, nuevos tipos de vehículos y pistas maravillosas, podrás adentrarte en escenas bajo el agua o volar usando un planeador adaptado al *kart*.

La idea del planeador es que cuando realices un gran salto, puedas desplegar un planeador sobre tu vehículo para cruzar por los diferentes atajos. Pero si en lugar de surcar los aires prefieres recorrer las profundidades del océano, ya es posible hacerlo: serás impulsado por una hélice y así disfrutarás de nuevos elementos del *gameplay*, que hacen única esta edición.

Otra de la novedades es la posibilidad de personalizar tu vehículo usando accesorios que no sólo harán más vistoso el auto, sino que incrementarán sus habilidades para que saques ventaja competitiva. Por ejemplo, si le pones llantas gigantes, tendrás mayor respuesta fuera del terreno; en cambio, las llantas pequeñas tendrán mayor estabilidad dentro del camino. Como cualidades adicionales, **Mario Kart** para Nintendo 3DS contará con uso de StreetPass y SpotPass, así como competencia local o por Internet y, por supuesto, uso de los Mii como pilotos de carreras.

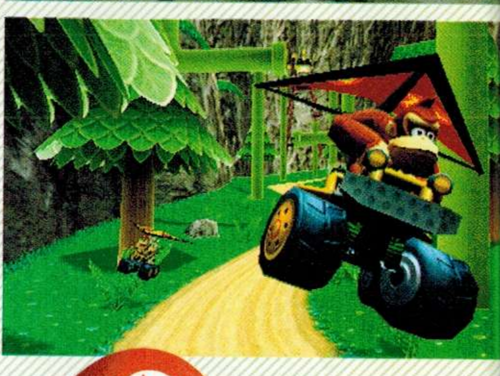


Siempre buscando la innovación, Nintendo incluyó este nivel acuático para **Mario Kart** en N3DS. Sería interesante ver si cambiará o no la forma de controlar el *kart* bajo el agua.











Mario Kart para N3DS será el tercer título en portátiles y, lógicamente, el que más se apegará a su contraparte casera.

Animal Crossing 3DS

Nintendo / N3DS





Como ocurrió en otras ocasiones, aquí también podrás diseñar atuendos y la decoración de tu casa. ¿Qué estilo te gusta más?

El mundo de **Animal Crossing** no se había visto tan bien antes. Ahora, se mejoró el aspecto gráfico y se integró el efecto 3D que da profundidad de campo y nuevas sensaciones de juego. La historia básicamente se conserva como en las ediciones anteriores. Tomarás el papel del habitante de un pueblo en donde cohabitan humanos con criaturas antropomórficas bajo un mismo lenguaje; es decir, podrás platicar con cada uno de los personajes, así tendrás mayor interacción con ellos. Inicias con objetos básicos y tu misión será conseguir un trabajo para pagar una vivienda y lo que vayas adquiriendo para su decoración.

Una de las grandes novedades para la edición de N3DS es la posibilidad de nadar. ¿Para qué te servirá esta acción? Aún no se ha dicho, pero de entrada es una manera de explorar nuevos territorios y realizar otras acciones que no están limitadas a la granja.

El efecto de las temporadas seguirá activo y conservándose en fechas reales, por lo cual en diciembre podrás notar cómo tu aldea se viste de copos de nieve, y en otoño cómo caen las hojas de los árboles. Con esto también se abren posibilidades para eventos especiales en ciertas fechas del calendario, lo que hace de **Animal Crossing** un título que no pierde vigencia y que consigue buenos resultados en cuanto a juegos de simulación se refiere.

Dragon Quest Monster Joker II

Square Enix / NDS

El NDS sigue dando buenos frutos. Uno de ellos es **DQ Monster Joker II**, el cual te pone en el papel de un Monster Scout para reclutar a los salvajes monstruos, similar a **Pokémon** o **Digimon**, y ponerlos a combatir en contra de la selección de otro jugador en una batalla por turnos. La historia nos describe que cada año los Monster Scouts del mundo se reúnen para competir por el título del mayor Scout, un sueño que sólo podrá lograr el combatiente con más agallas y que domine el arte y estrategia de entrenar a sus criaturas.

Al inicio, llegas a una isla misteriosa luego de que tu aeronave colapsó. Inmediatamente, necesitarás cumplir con la travesía de rescatar a los pasajeros perdidos y miembros de la tripulación, lo cual no será una tarea sencilla, pues en el camino te toparás con diversos enemigos que deberás enfrentar usando tu equipo de monstruos.

La manera de capturar a las criaturas también es similar a **Pokémon**, sólo que aquí podrás ver un indicador en la parte superior que define la probabilidad de captura. ¿Cuántos monstruos veremos? Son alrededor de 300, que podrás capturar o sintetizar, es decir mezclar dos criaturas para crear una nueva con cualidades y elementos superiores, para luego personalizarlos con más de 240 habilidades. Sin duda, una gran secuela de la saga **Dragon Quest**.







Como detalle adicional, puedes competir vía Wi-Fi para enfrentar a rivales de todo el mundo, con lo que medirás tu verdadero potencial.

Fortune Street

Nintendo / Wii

Nintendo nos presenta una nueva aventura para reunir a la familia o amigos, tal como ocurre con su franquicia clave, **Mario Party**, sólo que en esta ocasión no se limita a personajes del Mushrom Kingdom, pues se han agregado héroes del universo **Dragon Quest**. Aquí lo curioso es que entrarás a un ambiente más parecido a **Monopoly**, enfrentando a tus amigos para tratar de acumular la mayor cantidad de valores, para al final comprar todos los edificios o zonas que puedas para incrementar tu bolsillo. Ah, pero también podrás vender tus propiedades o cambiarlas, para ganar más billetes y, por consiguiente, sacar de la jugada a tus competidores.

Son más de 15 tableros con todo tipo de propiedades para comercializar. Es posible comprar tiendas para armar tus portafolios y recolectar símbolos que puedas convertir en divisas en el banco; así, generarás oro, que es vital para tus inversiones. Ya sabes, dinero llama dinero y, por lo tanto, llegó el momento de encontrar la estrategia que te haga millonario, pero sin perder la diversión, humor y buen ambiente, que caracteriza esta línea de juegos.

Los personajes que podrás seleccionar son los clásicos amigos de **Mario**, que nuevamente están dispuestos a emprender este reto de mesa, así como protagonistas de la serie **Dragon Quest**, e incluso tus propios **Mii**.

Gran opción de entretenimiento en familia es la que ofrece Nintendo con esta nueva incursión en juegos de tablero.

Kid Icarus Uprising

Nintendo / N3DS

Ya habíamos quedado impresionados con el tráiler que se mostró en la E3 de 2010, pero ahora con lo mostrado este año quedamos boquiabiertos. El juego llega 25 años después de la aventura original que ocurrió en el NES, y ahora se hace una justa entrega que muestra lo heroico de **Pit**, el protagonista, quien se embarca en una misión por demás impresionante en el N3DS.

La historia nos transporta al mágico mundo donde habita **Pit**. Allí, **Medusa**, la diosa oscura, y su armada de criaturas han regresado y tienen los ojos puestos en el ángel **Pit**. Él será auxiliado por la diosa de la luz, **Palutena**, para enfrentar y vencer a la creciente amenaza y evitar que se convierta en la condenación de los humanos. Visualmente es uno de los mejores títulos que se están desarrollando para N3DS; tiene a Masahiro Sakurai como su diseñador principal.

El concepto del juego combina escenas de acción aéreas tipo *shooter* guiado, pero en cuanto desciendes a la Tierra para enfrentar a otro tipo de enemigos, el *gameplay* se modificará a un *shooter* en tercera persona, logrando una combinación de estilos que te mantendrán inmerso en la aventura. Una de las cualidades que justo se mencionó en esta E3 es el modo *multiplayer*, que brinda acción para cuatro jugadores simultáneos en equipos.



No cabe duda de que, visualmente, es uno de los títulos más atractivos que están por llegar al Nintendo 3DS, ¿no crees?

Kirby Mass Attack

Nintendo / NDS

Aunque la franquicia de **Kirby** no tenga muchos cambios en su concepto, siempre es bueno saber que Sakurai y su equipo están por lanzar una nueva entrega de este personaje rosado. **Mass Attack** llegará al NDS aprovechando las cualidades táctiles para volver mucho más dinámico el juego. La trama es simple, un día aparece un villano portando una varita mágica con la cual logra dividir a nuestro héroe en 10 piezas. Tu deber será adentrarte en múltiples misiones para recuperar su forma original. A través de la pantalla táctil controlarás una cantidad de personajes de una manera que jamás lo habías hecho. Deslizando el *Stylus* de izquierda a derecha lanzarás un ataque masivo en contra de tus enemigos, para luego presionar sobre ellos y aniquilarlos.

Al principio, controlar a 10 **Kirbys** puede parecer impensable, pero una vez acostumbrado a la forma de juego te darás cuenta de que es de lo más entretenido y que convierte este título en un deleite para los fans de **Kirby**.

¿Cómo se juega? Muy sencillo, simplemente tomarás el control de cada uno de los personajes de diferentes formas utilizando el *Stylus* en la pantalla táctil para realizar diversas acciones que involucran a todos los pequeños **Kirby**. Lo mejor de todo es que conforme logres avances, ganarás medallas que activarán una amplia variedad de minijuegos especiales.



Los coloridos mundos de **Kirby** volverán a inundar la doble pantalla del NDS, ¿estás listo para la acción?



Kirby

Nintendo / Wii

Hace poco tiempo **Kirby** tuvo una excelente aventura en Wii. Ésta gozaba de una ambientación diferente, que te ponía en un mundo creado por hilos, y modificaba un tanto el concepto del juego, pues en dicha ocasión se transformaba en diferentes vehículos en lugar de absorber los poderes de sus enemigos. Ahora, para sorpresa de los fans, tendrá una segunda aventura en la consola casera, pero regresa al estilo clásico que lo vio nacer; por supuesto, aprovechando las capacidades gráficas del Wii para envolvernos en un mágico mundo habitado por criaturas de todo tipo que estarán detrás de ti.

La historia inicia cuando una aeronave alienígena colisiona en el reino de Pop Star, quedando sus piezas repartidas por múltiples zonas. Deberás ir en busca de los fragmentos para ayudar a los visitantes a regresar a su planeta. Además, ahora podrás invitar a tres de tus amigos para, entre los cuatro, disfrutar de esta aventura tomando el papel de **Meta Knight**, **King Dedede** y **Waddle Dee** para ayudar a **Kirby** en esta labor de rescate.

Por supuesto, las habilidades de imitar los poderes regresarán en esta entrega; así, al inhalar a un enemigo absorberás sus características. Sin embargo, también hallarás nuevas armas especiales, como la espada, el rayo, el látigo y las hojas.



No cabe duda de que se nota una evolución en tecnología para el desarrollo de los escenarios de este título. Para muestra, échale un ojo a las fotografías que resaltan en color y efectos de iluminación y sombras.





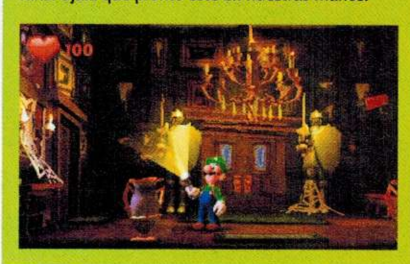
Luigi´s Mansion 2

Nintendo /N3DS





El plomero de overol verde consigue un nuevo estelar en la secuela que tanto esperábamos los fans. Ojalá que pronto esté en nuestras manos.



La primera historia apareció en América en 2002, desde entonces los fans de **Luigi** nos preguntábamos cuándo llegaría la secuela, la cual se había rumorado para Wii pero jamás apareció. Sin embargo, Nintendo vio en el N3DS una magnífica oportunidad para llevar a otro nivel las fantásticas aventuras de **Luigi** a través de la 3D. Además, claro, de lo excelente que lucen los gráficos, que son tanto o más avanzados que en el propio Wii.

Ahora no sólo te limitarás a una mansión, sino que también visitarás varias para erradicar hasta el último de los fantasmas. Tu equipo de cazafantasmas incluye una aspiradora especialmente diseñada para absorber a los espectros y una lámpara para iluminar ciertas partes del escenario en donde quizás encuentres pistas importantes para tu progreso. Incluso, el poder de la aspiradora sirve para remover el tapiz de la pared, y así descubrir entradas misteriosas hacia zonas secretas.

Cada uno de los fantasmas tendrá una peculiar manera de ser capturado, así que no creas que será labor fácil. Una vez que hayas descubierto sus secretos, serás capaz de activar nuevas áreas o abrir cofres de tesoro con cientos de recompensas. Con esto no sólo se incrementa el reto, sino también la emoción que provoca recorrer las habitaciones terroríficamente ambientadas hasta el último detalle.

Mario Party 9

Nintendo / Wii

La octava edición de **Mario Party** salió en mayo de 2007, desde entonces no se había vuelto a tocar el tema. Incluso, hace poco lanzaron un juego llamado **Wii Party**, que al igual que en **Mario Party** la temática era un juego de mesa por turnos donde al paso de cada casilla entrabas a diferentes minijuegos que hacían máximo uso del Wiimote, logrando mantener su objetivo principal: mantener a la familia o amigos inmersos en un juego entretenido.

Sin embargo, Nintendo ya hizo que todos los fans de las fiestas de **Mario** vuelvan a sonreír, pues actualmente se prepara la novena entrega de **Mario Party** para Wii. Cabe destacar que el concepto sigue de la manera tradicional: una competencia de hasta cuatro jugadores a lo largo de un tablero, cuyas casillas representan un minijuego individual o por equipos. El objetivo es conseguir la mayor cantidad de estrellas valiéndote de todo tipo de artimañas para evitar que tus rivales se queden con la gloria.

Visualmente se nota un avance. El cuadro principal se dibuja a través de escenarios coloridos y personajes clásicos de Nintendo. Deberás elegir a tu personaje favorito y tirar los dados para que tu suerte y habilidad dicten tu desarrollo en el juego. A diferencia de **Fortune Street**, **Mario Party** se concentra en completar minijuegos y ganar puntos, no en poner propiedades para almacenar fortunas.







Luego de un largo tiempo de espera, Nintendo nos pone ante una nueva entrega de **Mario Party**, la cual, por supuesto, tendrá mejores opciones en minijuego y nos dará un sinfín de horas de diversión con los amigos.

Mystery Case The Malgrave Incident

Big Fish Games / Wii



En el modo Adventure también podrás solicitar la intervención de tus amigos, sólo que allí será de forma cooperativa.

Por las características del Wiimote, el Wii se presta maravillosamente para los juegos de categoría *Point-and-click*; es decir, aquellos títulos en los que debes presionar por múltiples puntos de la pantalla para encontrar pistas o elementos que te ayuden con el progreso de tu misión. De esta categoría se desprenden títulos tan impactantes como **Hotel Dusk**, **Clock Tower**, **Trace Memory** y, por supuesto, **Mistery Case Files** que luego de un exitoso paso por el Nintendo DS brinca a la plataforma casera de Nintendo para explotar el potencial audiovisual y la ambientación que luce considerablemente mejor en pantalla de televisión.

En **The Malgrave Incident** debes resolver el misterio detrás de la isla Malgrave utilizando el control para buscar pistas, resolver acertijos y descifrar los misterios de cada una de las escenas (examinando tres capas visuales) en la opción *multiplayer*, que permite hasta cuatro jugadores para que busquen la mayor cantidad de pistas en tres rondas. Cada nivel contiene un inventario de ítems que te ayudará a entrar a nuevas áreas y resolver los *puzzles* para activar nuevos objetos de bono.



Si llegas a un punto donde es difícil hallar algún objeto, no te preocupes: se activará un botón de "ayuda" en forma de una lupa que podrá ser utilizada para resaltar ciertas partes del escenario y puedas seguir con la investigación.

Paper Mario 3D

Nintendo / N3DS







Si ya cuentas con un Nintendo 3DS, entra a la eShop y mira el video en 3D para que aprecies personalmente la calidad del efecto 3D.



Nintendo vio en **Paper Mario** una manera de revivir esas aventuras tipo RPG que surgieron con **Super Mario RPG**. En el Nintendo 64 vimos cómo las aventuras del regordete bigotón se volvían bidimensionales y le daban el aspecto de papel, brindando novedosos estilos de juego que además involucraban situaciones bastante interesantes que salían de lo común del universo de **Mario**. Claro, se conservaron elementos típicos, como personajes o escenarios, y era común ver a **Bowser** como el gran villano incluso de esta aventura. Posteriormente, la edición de GameCube tuvo gran aceptación, y para Wii se hizo un cambio interesante al modificar la perspectiva a 2 ½ dimensiones.

Con el efecto tridimensional del N3DS, lo que viste en Wii se verá magnificado para que disfrutes de una verdadera historia tridimesional, por lo menos en escenarios ya que la acción de combate vuelve a su forma original en *sidescroll* con ataques por turnos, utilizando combos y accesorios para incrementar tu potencial.

El aspecto visual luce mejorado, realza los diseños de personajes y locaciones y se maneja un agradable uso de la tercera dimensión para hacer las transiciones de escena a escena o cuando entras a algún pueblo, casa o batalla. Al parecer, también volverán los *sidekicks*, que te ayudarán en tu aventura, como ocurrió en las primeras dos entregas.



A través de la función StreetPass podrás conocer los trabajos realizados por tus amigos. De esta manera, compararás la creatividad y visión que han tenido cada uno de ustedes.

Picture Lives!

Asobism /N3DS

Siempre buscamos juegos que sean creativos, o que ofrezcan experiencias novedosas y, sobre todo, que hagan un verdadero uso de la consola para la que se han desarrollado. Con ese perfil, te presentamos **Picture Lives!**, un por demás curioso juego que llegará como descarga para el N3DS.

Esta aplicación estará disponible como exclusiva en la eShop y te permitirá crear, de manera sencilla, todo tipo de criaturas y objetos, algunos estilizados y otros que desafían la realidad. En cuanto termines tus creaciones, el programa se encargará de llevarlos a la vida con animaciones y personalidades únicas. Así tomarás el control de ellos para explorar un mundo de juego, el cual también podrás modificar con tus creaciones, haciéndolo totalmente editable y basado en tu imaginación.

Iniciarás con figuras simples como círculos y cuadros, a los que agregarás colores y formas; más adelante, piernas, ojos y bocas. Pero no creas que será difícil, pues no necesitas experiencia alguna para dar rienda suelta a tu creatividad. Una vez que tu criatura tenga voz y nombre comenzarás a jugar usando la pantalla táctil. La idea es aventurarte en este mundo y conseguir diferentes coleccionables para ganar nuevas herramientas y crear diseños de personajes, que incluso podrás editarlos más adelante para crearlos tal como gustes.

Professor Layton and the Last Specter

Level 5 / NDS

Ahora nos transportaremos al pasado para experimentar la primera aventura, que se ubica tres años antes de los hechos ocurridos en **Professor Latyon and the Curious Village**, donde se narra la historia de cuando se conocieron **Layton** y **Luke** y qué fue lo que hizo que se volvieran maestro y aprendiz.

La historia inicia con un hombre que lee un mito antiguo sobre un poderoso espectro que emerge de la niebla para proteger la villa a través del sonido de una flauta misteriosa. Aparentemente todo es una leyenda, pero dentro de poco **Layton** escuchará el sonido de una flauta para luego ser testigo de la aparición de un espectro... tal como indica el libro. Sin embargo, en esta ocasión el espectro se encargará de destruir el pueblo entero para luego desaparecer por completo.

Por supuesto, el juego te llevará a través de múltiples acertijos, retando tu habilidad deductiva para encontrar pistas por todo el pueblo, mismas que te conducirán ante el espectro y hacia el responsable de liberarlo. Realmente, los juegos de **Layton** son de gran nivel, y en esta ocasión no defrauda; al contrario, notamos una buena cantidad de escenarios y complementos que te darán un enorme número de horas de juego. Nintendo tiene planeado distribuir esta nueva edición para Nintendo DS a finales de 2011.



Con esta nueva entrega para Nintendo DS, los fans del **Professor Layton** podrán conocer los orígenes de este popular personaje y la manera como resolvió uno de sus mayores casos.





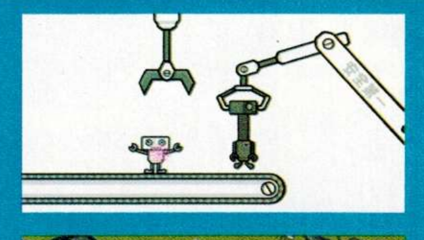
Rhythm Heaven

Nintendo / Wii

El primer **Rhythm Heaven** salió para Nintendo DS en 2009 y su función principal era la de minijuegos que sacaban el máximo provecho de la pantalla táctil. Su éxito fue tal, que ahora llegará al Wii para ofrecer una experiencia de juego mucho más completa y que podrás compartir con el resto de tu familia o amigos. **Rhythm Heaven** es un juego que tanto te enseña como te pone a prueba a través de ritmos y divertidos retos musicales, haciendo gala de múltiples pistas visuales y auditivas y consiguiendo que sientas el ritmo y completes los patrones musicales al instante.

La forma de juego es muy práctica, basta con que presiones ya sea el botón A o ambos, A + B en el Wiimote, con precisión en la música para pasar de un reto a otro. Es decir, tendrá mucho que ver la rapidez con que respondas ante los objetivos, tal como ha ocurrido en otros títulos, como **Wario Ware**. De hecho, lo entretenido del juego surge al momento de sentir los ritmos y de responder a los estímulos visuales con naturalidad y prontitud.

En **Rhythm Heaven**, para Wii, todos los minijuegos o retos serán completamente originales; es decir, no hay alguno que repita de la versión de Nintendo DS. Pero si ya jugaste la versión portátil, te podrás sentir familiarizado, pues algunos de los personajes principales están de regreso en esta edición casera.







El juego presenta un sistema de recompensas para que tus logros sean valorados. Con ello, conseguirás contenido adicional para incrementar las opciones de reto. La música fue creada por el famoso compositor japonés de música pop, TSUNKU.









Se incluye el modo de combate vs. de cuatro jugadores de forma local. Aunque, por desgracia, no existe esa misma modalidad a través de Internet, pero quizás en otra aventura la implementen.

Sin temor a equivocarnos, **Star Fox 64** ha sido uno de los títulos más memorables en la historia de Nintendo, aún más por lo emotivo de su historia.

Star Fox 64 3D

Nintendo / N3DS

Así de fácil, **SF64** es una de las compras obligadas para N3DS el próximo septiembre. Originalmente, llegó al N64 hace poco más de 14 años, y en aquel entonces se incluyó el famoso Rumble Pack, además, contaba con voces y una completa evolución de juego pues, para desgracia de muchos, la secuela oficial para SNES jamás salió y, por lo tanto, en el N64 se logró plasmar todas las ideas anteriores y muchas más para dar vida a uno de los mejores títulos en su historia.

Star Fox se ha caracterizado por su emotividad, y en esta aventura no será diferente. Desde el inicio serás testigo de cómo **Fox McLoud** y su escuadrón van luchando contra las fuerzas de **Andros** y enfrentando retos complejos. En cada planeta debes juntar cierta cantidad de puntos para obtener recompensas. Algunos de los escenarios cambiarán la base de *gameplay*. Por ejemplo, en su mayoría serán batallas aéreas pero también encontrarás combate en tierra y bajo el agua.

Los efectos del N3DS darán una experiencia de juego sensacional, más impactante que su original pues también se retocaron los gráficos, para darle actualidad. Por supuesto, se incorporó el modo de combate vs. de cuatro jugadores de forma local, aunque por desgracia no se incluyó esa misma modalidad a través de Internet -lo cual hubiera sido sensacional-, pero quizá en otra aventura así lo hagan.

Super Fossil Fighters NDS

Red Entertainment / NDS

Con esta secuela para NDS podrás transportarte nuevamente al mundo fantástico en donde los dinosaurios cobran vida nuevamente. Primero que nada deberás encontrar los restos y luego, con un poco de trabajo duro, harás que vuelvan a tener animación para entrar en poderosos combates de proporciones inimaginables. La historia es sobre un parque fósil que está ofreciendo un torneo a gran escala en el cual los competidores ingresan a sus **Vivosaurs** (criaturas creadas a través de fósiles y preparadas para la pelea).

La idea es competir contra usuarios de todo el mundo para demostrar quién de todos tiene la mayor habilidad en manejo de estas enormes criaturas del pasado. Para conseguir más dinosaurios deberás excavar y limpiar los restos fósiles, así como las nuevas rocas gigantes que contienen fósiles de dinosaurios completos, y otros tipos de piedras que te ayudarán a generar más especies impresionantes.

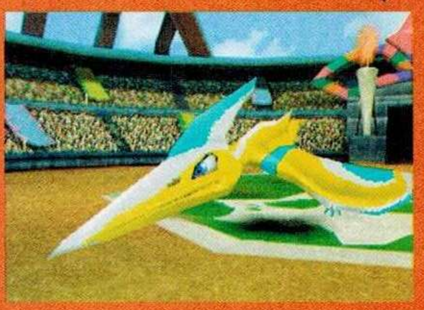
Una vez que los restos hayan sido limpiados podrás revivir a tus **Vivosaurs**, para luego prepararlos para el combate. Entre mejor hayas limpiado los fósiles serán mejores los resultados que obtenga tu **Vivosaur** en la pelea. Una de las nuevas características es el "Super Evolve", mediante ésta evolucionarás a tus personajes para lograr formas espectaculares con ayuda de los fósiles dorados.



Con las nuevas modificaciones tu equipo se volverá mucho más sólido y tendrás mejores oportunidades de convertirte en campeón de combates entre dinosaurios feroces.









El traje de Tanooki es uno de los más memorables en la historia del plomero bigotón.

Hay elementos de múltiples títulos de **Mario**, así que te sentirás en un muy buen ambiente, que se complementará con el potencial en tercera dimensión.

Super Mario

Nintendo / N3DS

Otra magnífica razón para comprarte un Nintendo 3DS, si es que aún no cuentas con el tuyo. Los juegos de **Mario** siempre han sido del agrado de la gente, pero en esta ocasión van más allá de todo lo esperado. Nintendo logró una mezcla perfecta de lo clásico con lo contemporáneo, recuperando ideas y conceptos de los primeros juegos del plomero y combinándolos con las últimas entregas que vimos en el Wii, como **Super Mario Galaxy**.

En esta edición, los efectos tridimensionales hacen que disfrutes de una experiencia de juego única; también, te brinda mayor interacción con los escenarios y el resto de los personajes, además de que podrás medir mejor tus saltos o movimientos, pues ahora tienes una perspectiva completa del nivel. Muchas de las habilidades que ya conoces están de regreso, pero también se agregan unas cuantas para incrementar la aventura. En particular, nos agradó el traje de Tanooki, que se desprende de **Super Mario Bros. 3**.

En **Super Mario** para N3DS podrás usar el *Pad* circular para tener un mejor control de los movimientos de **Mario**, así sentirás más naturales las acciones y, sobre todo, precisas, por lo que el *gameplay* se volverá más amigable en todos los sentidos. Sin temor a equivocarnos, este título se convertirá en un clásico inmediato para todos los fans de Nintendo.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Nintendo / N3DS

El juego más aclamado de todos los tiempos llega al Nintendo 3DS demostrando que su grandeza no conoce límites. En esta obra, para quien no lo haya jugado, tomamos el control de **Link** siendo niño, pero conforme avanzamos crece hasta convertirse en adulto. Siempre tiene una misión principal: salvar a Hyrule de la terrible amenaza que representa el rey de los Gerudos, **Ganon**.

Está claro que han cambiado algunos elementos de la versión de Nintendo 64 a ésta, comenzando por el sistema de control, ya que ahora no contamos con la unidad de botones C, pero sí con la pantalla táctil, que nos permite un fácil y rápido acceso a todo nuestro inventario. Así que puedes cambiar tu atuendo e implementos con un solo toque, sin necesidad de poner pausa durante las batallas.

En este momento no existe juego más espectacular gráficamente que **Ocarina of Time**, el 3D no es para nada pesado, es tan natural que llega un momento en que no recuerdas que está activado, se vuelve parte de la aventura; no podíamos esperar menos de Nintendo. Aunque fue presentado en la E3, ya tiene varias semanas a la venta; sencillamente, no puedes perdértelo, no importa si ya te sabes de memoria el original. Sólo por el hecho de incluir **Master Quest**, vale la pena.



Basta con decir que desde el lanzamiento de este título, el Nintendo 3DS se colocó como líder de ventas.

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Nintendo / Wii

Esta ocasión no navegaremos en el King of Red Lions, pero en su lugar nos acompañarán estas poderosas criaturas.

Uno de los juegos más esperados para este año es **TLOZ: Skyward Sword**, en el que viviremos una aventura muy diferente de lo que estamos acostumbrados en la saga. Para empezar, todo toma lugar en una ciudad flotante, de momento parece que no aparecerá Hyrule (aunque tal vez esto ocurra como una sorpresa, al estilo de **Wind Waker**). Ahora, **Link** toma clases de vuelo, obviamente no en una aeronave, sino sobre unas aves enormes, a las cuales también asiste **Zelda**, quien pareciera no tener conciencia de que es una princesa.

El Wii MotionPlus será un accesorio indispensable para vivir esta aventura; de hecho, durante la feria se mostró un Wii RemotePlus dorado con la insignia de la Trifuerza, aunque no se sabe si se venderá por separado o si habrá una versión especial con él incluido. Gracias a la mejora en los movimientos con el control, ahora podemos realizar ataques más precisos que nos ayudarán cuando los enemigos se cubran de una manera específica, ya que tendremos que blandir la espada buscando sus puntos débiles.

La leyenda renacerá en Wii a finales de año. No se tiene una fecha concreta, pero se cree que puede ser en noviembre cuando volemos junto con **Link** en lo que a todas luces será una experiencia sin precedentes en la consola.

Wii Play Motion

Nintendo / Wii

Los títulos **Wii Play**, **Wii Sports** o **Wii Music** han sido todo un éxito, por lo que ahora Nintendo ha lanzado **Wii Play Motion**, otro divertido título de minijuegos en los que la estrella es el nuevo control de movimiento. Si aún no lo tienes, se incluye uno de color negro al comprarlo, para que no pierdas ni un solo minuto y lo disfrutes al cien por ciento.

Las actividades son muy variadas, algunas hasta extrañas, pero no por eso menos divertidas. Tendrás que golpear topos que salen de sus agujeros, equilibrar bolas de helado en un barquillo, acomodar a tus **Mii** para que pasen por algunas siluetas... en fin. Créenos, el aburrimiento jamás llegará con este título.

Como no podía ser de otra manera, el juego es compatible para cuatro jugadores, así que aquí nadie se quedará con las ganas de probar sus habilidades ya sea de manera individual o compitiendo, pero todos participarán. Lo mejor de todo es que no debes sufrir esperando fechas de salida, pues tiene ya un par de meses en las tiendas. Puedes imaginar que una de las mayores atracciones de este título es que hace uso de la perfeccionada manera de controlar los movimientos, ofreciendo más certeza en cada una de las acciones. Así, sentirás como si de verdad estuvieras realizando cada una de las acciones que ves en pantalla.



Más que complicarte la vida con juegos complejos, Nintendo pretende, a través de **Wii Play Motion**, hacerte pasar un momento de diversión plena, en compañía de tus amigos o familiares, con minijuegos que te harán reír y disfrutar de las capacidades de movimiento del Wii.





The Rolling Western

Nintendo / eShop



Un héroe poco convencional estará a punto de enfrentar la misión de su vida.

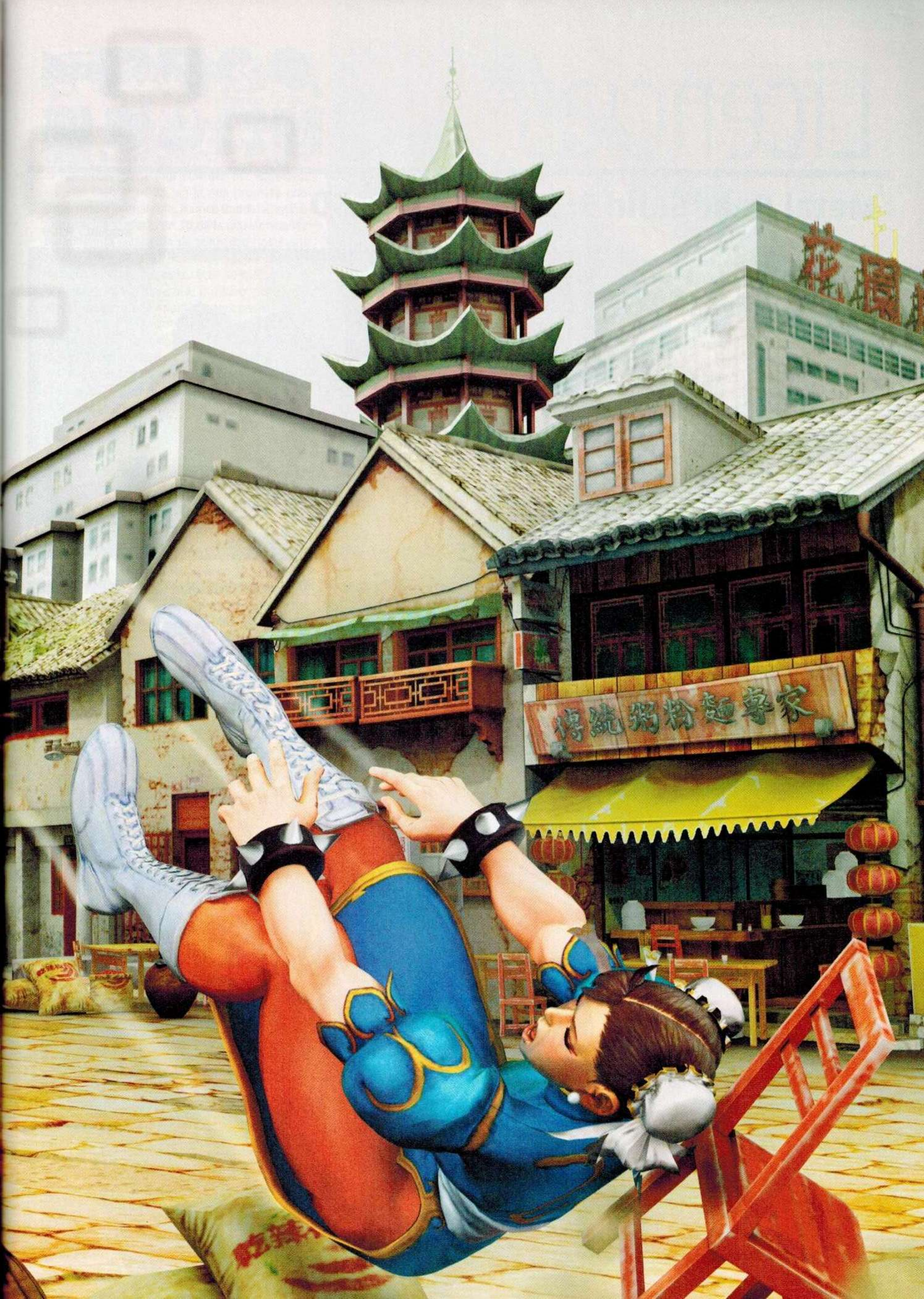
También para la eShop de Nintendo 3DS tuvimos sorpresas agradables. Se presentó **The Rolling Western** en este sistema descargable, un concepto muy interesante en el cual el protagonista no es un vaquero como el título podría sugerir, sino un armadillo. Así es, leíste bien, un armadillo es el héroe de la historia en este entretenido título para Nintendo 3DS.

Visualmente es digno de competir con juegos que se venden en tarjeta. Es decir, es plausible que los desarrolladores no se limitaran a programar un juego que se vendiera como descarga digital en la eShop.

Algunas criaturas extrañas quieren invadir tu territorio, así que debes impedirlo antes de que sea muy tarde. Para lograrlo tienes que rodar hacia ellos y golpearlos con fuerza, justo como lo hacen los Gorons en **Majora´s Mask** en las competencias de velocidad. El reto está en rebotar entre los enemigos para acumular un mayor número de puntos.

El efecto en 3D está bien implementado. A pesar de que la acción se desarrolla a gran velocidad, no llega a ser cansado para la vista. De cualquier manera, si tu opinión fuera opuesta, puedes reducirlo con el interruptor de la consola. Parece que la eShop tendrá grandes desarrollos, no nos extrañaría pronto ver alguna saga importante en este formato.


¿Ya estás jugando en 3D?
Desafía a tus amigos y contrincantes a una pelea sin cuartel con Super Street Fighter ® IV edición 3D. El aclamado juego de pelea ha sido perfeccionado para la consola Nintendo 3DS, ofreciendo soporte completo en línea* y local de manera multifuncional, con nuevas características que traen la diversión de la pelea a todos los jugadores.
Ahora puedes descubrir un mundo de entretenimiento 3D con juegos adicionales, fotos y mucho más. Sin necesidad de lentes.
NINTENDO 3DS
Mira hacia adentro.
nintendo3ds.com/es
Usar controles parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos.
*Wireless broadband Internet access is required for online play.
For more information, go to support.nintendo.com.
Simulated images of Nintendo 3DS system.
© CAPCOM U.S.A., INC. 2011 ALL RIGHTS RESERVED.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo.
Nintendo


傳統粥粉麵專家



Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3D

Konami / N3DS

Cuando se mostraron los primeros juegos para N3DS hace ya un año, uno de los que causó más asombro fue **Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3D**, ya que la serie tenía casi una década de no aparecer en consolas de Nintendo (salvo **Snake** en **Smash Bros. Brawl**), así que de inmediato se colocó como una de las obras más esperadas, sobre todo tomando en cuenta que el genio Hideo Kojima estaría encargado totalmente de hacer la adaptación.

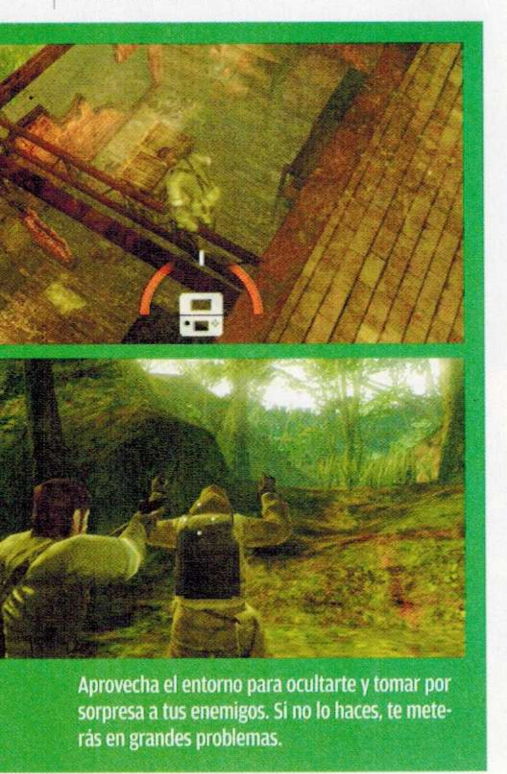
La visión de Kojima la tienen pocos programadores en la actualidad: aprovecha al límite los recursos de la consola, situación que ha quedado constatada en esta adaptación de la tercera parte de **Metal Gear**, donde vemos el uso del sensor de movimiento al momento de cruzar por partes específicas de la selva, como puentes o troncos. Por otro lado, la cámara nos servirá para tomar el color de cualquier objeto como patrón para nuestro atuendo y así evitar que el enemigo nos reconozca.

El argumento en este juego es simplemente soberbio, maravilloso; tienes que jugarlo, siempre estás esperando por saber qué pasa, pensando en opciones, para al final darte cuenta de que nada de lo que pensabas era cierto... Sin duda, una de las máximas creaciones en la historia de la industria, que por primera vez podrás disfrutar en 3D.



La aventura que te espera en este juego tiene el potencial de cambiar tu vida. Es simplemente extraordinaria.

Todos los personajes guardan secretos difíciles de creer, tendrás que esperar hasta el último minuto para conocer el verdadero final de la obra.



Aprovecha el entorno para ocultarte y tomar por sorpresa a tus enemigos. Si no lo haces, te meterás en grandes problemas.

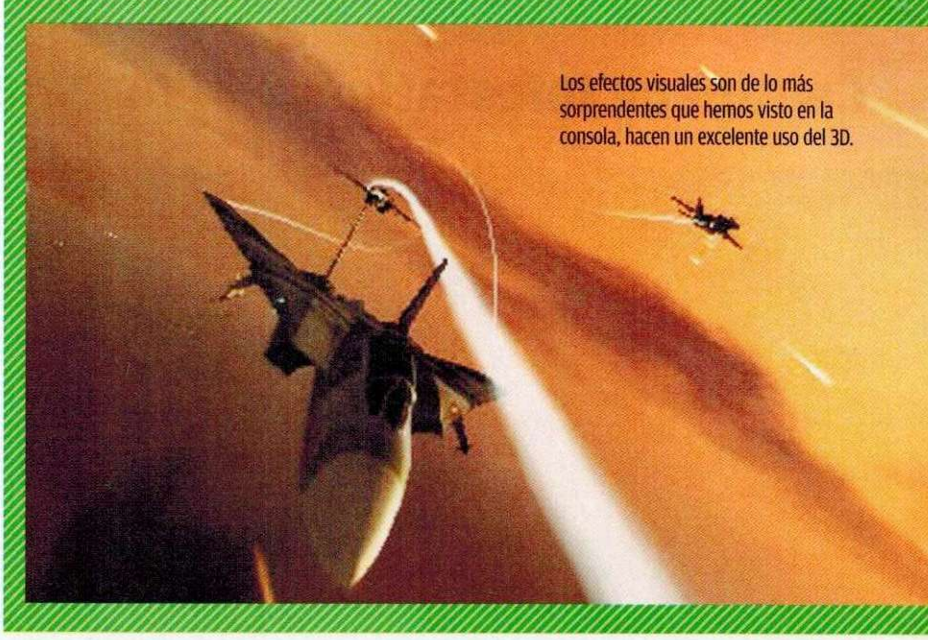
Ace Combat 3D

Namco Bandai / N3DS

Una de las series de simulación más importantes del mundo es, sin duda alguna, la de **Ace Combat**, que por primera vez está a punto de aparecer para una consola de Nintendo, en este caso el N3DS, en la que promete una experiencia inigualable. Namco Bandai asegura que gracias al efecto en 3D de la plataforma las batallas y la sensación de velocidad nos mantendrán al borde del asiento, sin mencionar que gracias a la pantalla táctil se mejorará el *gameplay*, volviéndolo más intuitivo, por ejemplo, al momento de apuntar a una nave.

Las primeras misiones tendrán un rango bajo, servirán básicamente como un tutorial para que nos adaptemos al control; posteriormente, comenzará la intensa acción que caracteriza a la serie, la cual parece que tendrá una adaptación memorable. La relación entre Nintendo y Namco Bandai parece estar mejor que nunca, esperamos que sea sólo el comienzo de una serie de lanzamientos, en los que confiamos que Wii U tenga un papel importante. Eso lo sabremos en algunos meses, por lo pronto **Ace Combat 3D** es el primer paso.

Para regocijo de los fans, todos los aviones que aparecen en el juego existen en la vida real, lo que representa sueño para los amantes de las alturas. De momento no existe una fecha de salida oficial, aunque creemos que puede ser este año.



Los efectos visuales son de lo más sorprendentes que hemos visto en la consola, hacen un excelente uso del 3D.



Cuando estés cerca de alguna nave enemiga, no dispares hasta que estés completamente seguro de que tu disparo hará contacto. Un proyectil perdido puede ser la diferencia entre ganar o perecer.

Angler´s Club: Ultimate Bass Fishing

D3 Publisher / N3DS

Sabemos bien que los juegos de pesca no son de los más esperados en nuestro país... bueno, tal vez en ninguno, ja, ja, ja, pero esta obra de D3 Publisher realmente propone cosas diferentes que pueden representar la excepción a la regla. Para empezar, serán más de cincuenta competencias en las que podremos participar, obviamente cada una con locaciones diferentes que aprovecharán el uso del efecto 3D para dar una sensación de profundidad única.

Por otro lado, se pretende que también sea una experiencia relajante, que esperar a que los peces caigan en el anzuelo no sea un momento aburrido, sino de descanso, meditación, lo cual se logrará con ayuda del ambiente. Respecto del *gameplay*, se tomará ventaja de la pantalla táctil, el *Stick* y el sensor de movimiento, para que la sensación de estar pescando sea de las más realistas que se hayan conseguido sin necesidad de periféricos extras. Algo así como el minijuego de pesca de **TLOZ: Ocarina of Time** en Nintendo 64, donde gracias al Rumble Pack se podía sentir la pelea con el pez mientras intentaba liberarse.

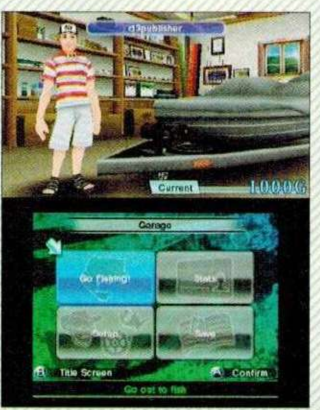
Pero no todo termina ahí, gracias a las cámaras del N3DS podremos tomar una fotografía y asignarla al personaje principal; un detalle que se agradece bastante en estos tiempos que la personalización se llega a olvidar. Si estás buscando nuevas ofertas, no lo hagas más.







La variedad de modos de juego y las locaciones te mantendrán jugando por horas. Es un título bien trabajado, al que debes darle una oportunidad.

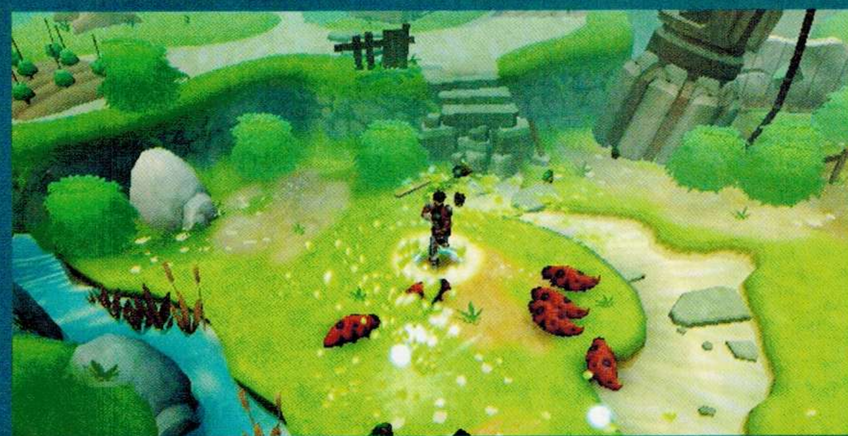




Centipede Infestation

Atari / Wii





Tal vez no es un juego que estés esperando con ansias. Seguramente ni lo conocías, pero si algo es seguro, es que resulta bastante divertido disparar a todo tipo de insectos.

¿Qué harías si una vecina comienza a usar su jardín para reproducir una plaga que terminaría con el mundo? Si respondiste que pedirle su teléfono... es una opción, pero no la respuesta correcta. Tienes que terminar con ella y su maligno plan, justo como hará **Max** con **Maisy**, protagonistas del nuevo juego **Centipede Infestation**, de Atari, donde los insectos están terminando con la civilización, y tú como buen héroe improvisado tienes que remediar la situación.

En el juego tendremos una vista isométrica en la que todo el escenario estará disponible, permitiéndonos tomar las mejores decisiones, sobre todo cuando la pantalla se llena de insectos y debes buscar un lugar seguro. Para cumplir con tu objetivo tendrás una gran variedad de armas, algunas más efectivas contra cierto tipo de enemigos, por lo que deberás reservarlas para momentos importantes ya que no es lo mismo enfrentar una catarina que un ciempiés.

Honestamente, el juego no sorprende en lo absoluto gráficamente, de hecho pareciera un título para WiiWare. Pero los factores que lo sacan a flote son la duración y el *gameplay*, que es bastante divertido ya que apuntas con el Wiimote a tus enemigos mientras te mueves por el escenario con el *Stick*. Aparecerá en el último cuarto del año, mantente alerta.

Crush 3D

SEGA / N3DS

Como ocurre con todas las consolas de Nintendo, los desarrolladores siempre nos sorprenden con sus creaciones. Tal es el caso de **Crush 3D**, un título de plataformas bastante original en el que el personaje que controlamos no es ningún héroe, sino una persona común y corriente que debe llegar al final de la escena, como pasa en cientos de juegos. Lo interesante aquí estará en el cambio de perspectivas que tendremos, el cual nos va a permitir alcanzar ciertos objetivos.

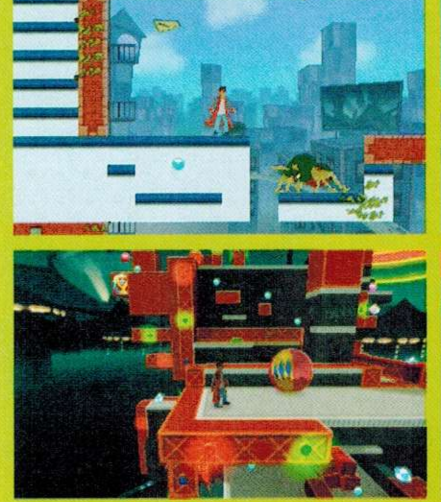
Permítenos explicarte de mejor manera este original concepto. Cuando inicias la prueba, ves todo en dos dimensiones, como si se tratara de un juego de NES o SNES; comienzas a avanzar y llegas a un abismo, no ves cómo llegar al otro extremo, te parece imposible lograrlo, pero no es así, para esos momentos debes cambiar al modo 3D, donde las posibilidades de acción se van a ampliar. Verás objetos que antes no, por ejemplo una viga de la cual colgarte para cruzar sin dificultades el obstáculo.

Al inicio cuesta trabajo acostumbrarse a la idea de cambiar de plano, pero resulta muy divertido; pone a prueba nuestro poder de observación y astucia. El seis de septiembre se tiene previsto que llegue al mercado, esperamos que le vaya muy bien porque ideas como estas se tienen que apoyar para que sigan surgiendo.





Este juego es de lo más innovador que hayamos visto recientemente, te obliga a pensar de una manera distinta cada acertijo.







Dance Dance Revolution II

Konami / N3DS

Konami no se ha olvidado de Wii, ya que está preparando para finales de año una nueva versión de su exitosa serie de baile. Sí, nos referimos a **Dance Dance Revolution II**, que llega mejor que nunca gracias a los cambios que ha tenido no sólo en formas de juego, sino también en opciones y canciones, situación que los seguidores de esta franquicia llevaban exigiendo ya desde hace mucho tiempo.

Las canciones son el alma en este tipo de juegos, y la gente de la compañía lo sabe muy bien, por lo que ahora la selección ha sido más amplia, con géneros distintos. Antes se centraban mucho en el pop japonés, pero ahora encontraremos temas de solistas o agrupaciones americanos, algunos muy populares y otros que quizá no lo son tanto pero tienen buenas interpretaciones que los hacen destacar.

Después de seleccionar la canción que vamos a bailar, podremos decidir si es la versión corta o completa; además, claro, del nivel de dificultad. Al comenzar la canción la diversión arranca, no sólo se trata de pisar las flechas en orden, sino también de hacerlo con estilo, buscando coreografías o incluso usando las manos; todo depende de nuestra habilidad. Otro detalle interesante es que, si deseas, puedes usar el rostro de tus **Mii** en los personajes del juego. Konami lo ha hecho de nuevo, esta serie sigue con buena salud.

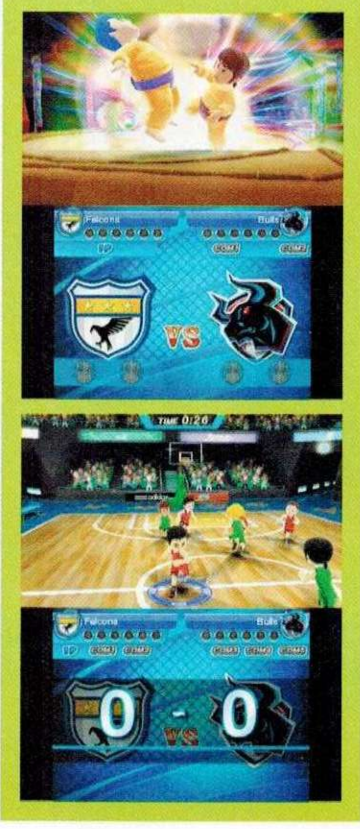


Esta es una serie de baile que aún tiene mucho que dar a todos sus seguidores, como una mejor oferta musical.

Deca Sports Extreme

Konami / N3DS





Si hay una franquicia que aprovechó el concepto que Nintendo inauguró con **Wii Sports**, ésa es **Deca Sports**, que con varias adaptaciones para Wii y Nintendo DS se ha ganado a pulso estar en el gusto de los jugadores y ahora debutar en N3DS. En **Deca Sports Extreme**, como su nombre indica, competiremos en varias disciplinas para demostrar que somos los mejores del mundo en ello, lo cual no es nada sencillo de conseguir.

Un punto muy importante a destacar es que no vas a participar solo, debes hacerlo con un equipo, el cual diseñas en todo sentido: desde la selección de los integrantes y su complexión hasta el nombre de tu escuadra y el color del uniforme, lo cual ahora es fácil y entretenido gracias a la pantalla táctil de la consola. Hacer el logo no te costará más que unos minutos, justo como ya pasa en **Animal Crossing DS** o **Mario Kart DS**.

De los deportes más relevantes que acompañarán esta nueva entrega tenemos futbol, tenis, *hockey*, basquetbol, sumo y boliche; todos con *gameplay* sencillo y dinámico, en un par de minutos ya estarás haciendo grandes jugadas. El efecto 3D luce de maravilla, un gran trabajo de Konami y Hudson que ya puedes disfrutar, así es, pues ya está a la venta. No pierdas la oportunidad de probarlo, más si lo juegas con tus amigos o con familiares.

Doctor Lautrec and the Forgotten Knights

Konami /N3DS



Toda la acción se va a realizar en la pantalla táctil. Ahí tendrás que poner a prueba tu habilidad para resolver todo tipo de acertijos.





El diseño de los personajes resulta bastante colorido, como es usual en Konami.

Muy bien, tenemos que ser totalmente francos respecto de este juego. Desde el primer momento que lo vimos, antes de conocer al personaje principal, notamos que tenía cierto parecido con **Professor Layton**, de Level-5, pero después de presenciar por completo el tráiler nos dimos cuenta de que no es así. No es parecido, ¡es prácticamente un clon! No estamos diciendo que por este motivo sea malo, pero creemos que Konami tiene potencial para crear historias diferentes. Pero bueno, veamos más de este **Doctor Lautrec**.

Debes resolver varios misterios en el París del siglo XIX, ya sea recorriendo escenarios en 3D, con vista isométrica, o bien usando la pantalla táctil para resolver varios acertijos que se te van a presentar. Lo interesante es que no son los típicos en los que debes buscar tres piedras de diferentes colores para que una puerta se abra; todo se resolverá con *puzzles* complejos al estilo **sudoku**, así que debes concentrarte al máximo para poder avanzar en la historia.

Estará disponible en septiembre para Nintendo 3DS. Insistimos, no es un juego malo, al contrario, es muy bueno, pero creemos que al menos el ambiente y personajes pudieron ser diferente, quizás algo futuristas. Parece que **Layton** prestó su sombrero de copa al **Doctor Lautrec**; ya veremos si tiene futuro en el medio.

Driver Renegade 3D

Ubisoft / N3DS

La franquicia **Driver** lleva muchos años intentando igualar el éxito que representó la primera entrega hace ya un par de generaciones. Les ha costado bastante trabajo, sobre todo por las múltiples series que se originaron luego del *boom* de este género, pero parece que por fin han logrado una obra que puede llevar sin problemas el peso que representa la palabra **Driver** en el medio. **Driver Renegade** para Nintendo 3DS, es la evolución que habían buscado por mucho tiempo los desarrolladores.

En esta entrega vas a tomar el papel de **John Tanner**, quien cansado del crimen de la ciudad decide tomar la justicia por sus propias manos. No es una misión sencilla ya que debe enfrentarse a verdaderas mafias, no simplemente a ladrones de carteras, por lo que tiene que usar todo lo que las calles le brindan... como los autos que te encuentras, por ejemplo; todo sea por reestablecer la paz.

Aunque podrás usar una gran cantidad de armas a lo largo de la trama, se ha hecho énfasis en que tu vehículo sea la principal herramienta en contra del crimen organizado. De este modo, las persecuciones son espectaculares; tienes que mantenerte atento para aprovechar el tránsito o las estructuras a tu alrededor, para escapar de la mafia. Si no pasa nada raro, lo estaremos disfrutando en agosto. Te mantendremos al tanto.



Para lograr tu objetivo, no tienes que tocarte el corazón, utiliza todos los medios a tu alcance, desde autos hasta armas. Absolutamente todo se permite, mientras esté a tu alcance.

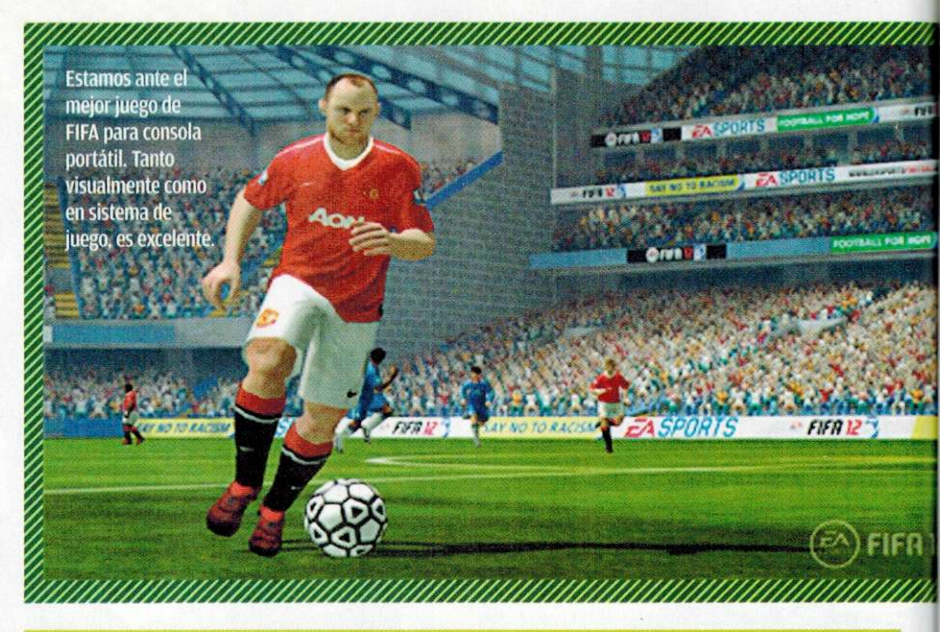
FIFA 12

EA Sports / N3Ds

Después de que **Pro Evolution Soccer** hiciera su debut en la nueva portátil de Nintendo, todo mundo esperaba la respuesta de EA, que aunque algo tarde por fin ha llegado en la figura de **FIFA 12**. Lo interesante de esta versión es que no es un *port* de las que saldrán para otras plataformas; al contrario, se trata de una adaptación que utiliza todas las ventajas del N3DS para que los fans del futbol puedan sentir toda la pasión que despierta este deporte.

Los gráficos son los mejores que hayamos visto en una adaptación portátil de la serie: nítidos, con buenas texturas y, lo mejor, un buen uso del efecto 3D. No es una maravilla como en **TLOZ: Ocarina of Time**, pero se nota un gran trabajo. Por otro lado, contamos con controles táctiles que nos permitirán, entre otras cosas, determinar los giros que tomará la pelota luego de realizar algún disparo.

Además de los clásicos modos de juego que siempre encontramos, ahora se ha agregado uno muy especial de nombre 3D Street Soccer, en donde controlaremos a las grandes estrellas de este deporte, pero no en bellos estadios, sino en las calles de algunas ciudades. Esta opción es para los que gustan de la espectacularidad en las jugadas. Estará disponible a finales de año. Como es costumbre, incluirá a las mejores ligas del mundo, así que prepárate a llevar a tu equipo favorito al campeonato.



Estamos ante el mejor juego de FIFA para consola portátil. Tanto visualmente como en sistema de juego, es excelente.





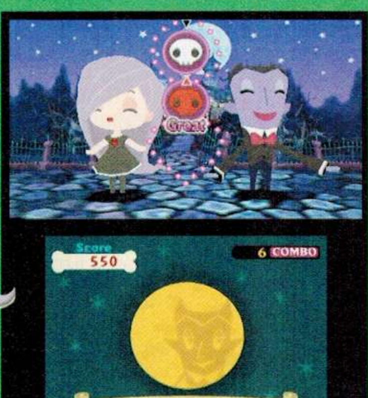
Si después de varios partidos de Liga o Copa deseas algo no tan estresante, cuentas con la opción de partidos callejeros, donde la magia de los jugadores se aprecia en cada toque de balón.

Gabrielle´s Ghostly Groove

Natsume / N3DS

Una opción diferente y divertida en la que no tienes que practicar tanto para volverte un auténtico maestro de baile. Debes conocerlo.





Gabrielle, una linda chica, perdió su alma al estornudar. Ahora, debe internarse en un misterioso lugar, conocido como Monster Town, para conseguir ayuda y recuperar su espíritu. Para ello no vas a llevar pistolas, espadas, granadas o resorteras, lo único que necesitarás para cumplir tu misión es demostrar tu talento para el baile... No, no es broma, si tienes ritmo, todo será pan comido.

En palabras de la gente de Natsume, el N3DS es la plataforma ideal para este juego ya que las explosiones y colorido de cada misión parecen salir realmente de la pantalla, provocando una experiencia única. Claro está que no vamos a emplear un tapete para bailar, usaremos la pantalla táctil al estilo de **Elite Beat Agents**; es decir, tendremos que tocar con el *Stylus* la parte que se nos pida en el momento correcto.

Todo se logra al ritmo de la música, así que en ocasiones es más sencillo si nos basamos en esto que en lo que pasa en pantalla. Tómalo en cuenta para los niveles finales, donde a veces las imágenes te pueden confundir. Si quieres probar algo diferente, ya se encuentra disponible. Es una gran idea de Natsume, que te mantendrá divertido por mucho tiempo... además de que te recordará que decir "salud" cada que una persona estornude a tu alrededor, pues no hacerlo puede tener consecuencias muy curiosas. No lo olvides.

Go Vacation

Namco Bandai / Wii





Nada como una buena convivencia con la familia para pasar un domingo agradable. Y una de las mejores opciones que tienes para hacerlo es por medio de este título.

Ahora ya no tienes pretexto para no salir de vacaciones... al menos virtualmente, ya que este excelente título de Namco Bandai lleva toda la diversión a la sala de tu casa. En **Go Vacation** tenemos una recopilación de varios deportes de playa que puedes disfrutar en compañía de toda tu familia, pues resultan sencillos de comprender gracias a lo responsivo de los controles, en este caso del Wiimote.

Existen actividades para todos los gustos. Si quieres solamente pasar el tiempo, relajarte después de un día pesado, no encontrarás nada mejor que nadar, pescar o bucear un rato en las tranquilas aguas de la isla Kawawii. Ahora bien, si lo que buscas es un buen reto, competir con más personas, el voleibol, carreras de caballos o golf miniatura, serán tus opciones.

Ve preparando las maletas, porque **Go Vacation** llega a finales de año. No olvides incluir cuatro Wiimote y la Balance Board, ya que varias actividades son compatibles con este periférico de Nintendo. Quizá no sea la obra más esperada de Namco Bandai, pero podemos asegurarte que vas a pasar un buen rato con ella. Sólo reúne a tus amigos y verás que el tiempo volará gracias a todas las actividades que se han recopilado, todas con movimientos y objetivos diferentes, lo que evitará que te aburras o te aprendas ciertos patrones en los minijuegos.

Harvest Moon: The Tale of the Two Towns

Natsume / N3DS / NDS

Es toda una tradición que en cada E3 se anuncie un nuevo **Harvest Moon**, pero esta vez Natsume nos tenía una sorpresa bajo el brazo, y es que **Harvest Moon: The Tale of the Two Towns** verá la luz tanto para Nintendo DS como para Nintendo 3DS. En esta ocasión, eliges en cuál pueblo vas a vivir como granjero; tienes dos opciones, Konohana (no, no aparece Narutona, ja, ja, ja) y Bluebell.

Ambas regiones se llevaban bien, compartían recursos y la vida de sus habitantes era color de rosa, pero de pronto todo cambió, tuvieron una disputa que no pudieron conciliar: cada pueblo aseguraba tener la mejor comida de la zona... por lo tanto, ahora no pueden verse ni en pintura. Una vez que elijas en donde vas a vivir, tu misión además de tener una granja productiva hará que los problemas que se tienen se olviden y todo vuelva a ser como antes.

Lógicamente, las ventajas de tener una pantalla táctil vuelve más sencillo el *gameplay*. No tienes que poner pausa para cambiar tus ítems, todo se logra tocando el que desees usar mientras la acción corre, igualmente pasa para emplearlos. **The Tale of the Two Towns** es un buen concepto que refresca el concepto que por años se tenía en **Harvest Moon**. En estos momentos ya debe estar a la venta, y es un gran pretexto para estrenar juego en cualquiera de tus portátiles de Nintendo.



Rahi
The outfit I'm wearing has been passed down through generations of my family.

¿Podrás recuperar la amistad que existía entre ambos pueblos? No te quedes con la duda, inténtalo en esta obra ya clásica de Natsume para portátiles.

Heroes of Ruin

Square Enix / N3DS

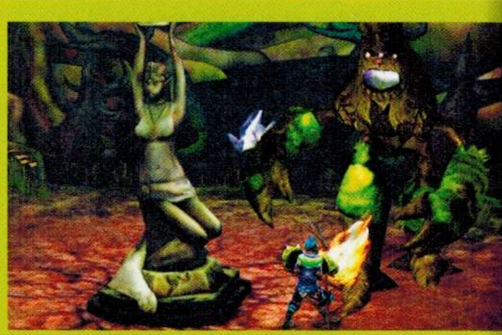
Para Nintendo 3DS se mostraron decenas de títulos, pero uno de los que más llamaron nuestra atención por su concepto y la compañía detrás fue **Heroes or Ruin**. Se trata de un juego RPG en el que los héroes no siguen una historia definida; el jugador, en conjunto con sus amigos u otras personas con las que juegue en línea, serán quienes vayan desarrollando su propio argumento. Idea que desde que supimos de ella nos asombró.

El StreetPass se usará de una manera muy especial, algo así como una venta de *garage*, ya que todos los ítems que hayas encontrado y que desees cambiar los mandas a esta opción, y en cuanto te encuentres con otro jugador, automáticamente se hará el intercambio. Esto será útil porque sólo de este modo tus personajes podrán subir su nivel en ciertas características. Puede decirse que es la evolución de los RPG de consola tradicionales.

Quizás el que pudiera ser hasta ahora su punto débil es el aspecto gráfico, se nota sobre todo en las texturas, tanto personajes como estructuras son planos. Creemos que esto se debe a que aún le quedan muchos meses de desarrollo por delante ya que se tiene planeado que aparezca en 2012, aún sin especificar el mes. Lo único seguro a la fecha es que será un gran juego, que pretenderá dar otro paso en la evolución de los RPG.



Esta revelación de Square Enix tiene todo para volverse clásico, esperemos que el equipo de desarrollo tenga esto en mente.

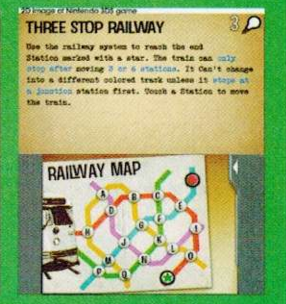




James Noir´s Hollywood Crimes 3D

Ubisoft / N3DS





Si te gustaron juegos como **Trace Memory**, seguro que éste te va a encantar. Presenta buenos efectos que sacan ventaja del efecto en 3D de la consola.

Sin duda, Ubisoft es una de las compañías que más apoyo está demostrando a todas las consolas de Nintendo, incluso a las que aún no aparecen, como es el caso de Wii U. Para muestra de ello tenemos **James Noir´s Hollywood Crimes 3D**, un título bastante peculiar. Se trata de una novela gráfica en la que tomamos el papel de un participante dentro de un programa de concursos donde están pasando cosas muy raras y peligrosas.

El misterio es grande, no se trata de un simple rompecabezas: debes analizar todas las pistas que tengas a tu alcance, incluso los diálogos que sostengas con otras personas; en cualquier lugar puede estar una pieza clave para resolver tu problemática. En la pantalla superior veremos toda la historia, los diálogos y algunos cinemas de muy buena calidad, pero la verdadera acción tomará lugar en la pantalla táctil.

Con ayuda del *Stylus* resolveremos todo tipo de *puzzles*, desde seguir secuencias hasta completar algunos modelos geométricos. El chiste es que logres dar con el responsable de los actos que han invadido el *set* de grabación... los cuales no te contamos, para no arruinar la sorpresa. Este título ya está a la venta, así que en el momento que decidas puedes iniciar tu vida como detective profesional. Y quién sabe, tal vez te volverás fan de este tipo de juegos gracias al misterio.



Nadie es culpable hasta que se demuestre lo contrario... Pero eso no quiere decir que no debas desconfiar de todas las personas que te rodean.



Todas las canciones que se han incluido te invitan a bailar desde el primer segundo.





Algo de lo más divertido de este título es compartir el escenario con cuatro de nuestros amigos.

Just Dance 3

Ubisoft / Wii

Fueron pocas las personas que confiaban en este proyecto cuando Ubisoft lo anunció. Hasta cierto punto es comprensible, si se toma en cuenta la suerte de juegos como **Boogie**, de EA, que ha sido uno de los peores juegos de ritmos que recordemos. Pero, bueno, ahora todos sabemos que **Just Dance** es un fenómeno que ha puesto a millones de personas a bailar sin la necesidad de un tapete, lo único que se necesita es el Wiimote.

Lo único que debemos hacer es seguir los movimientos que nos indiquen las siluetas que aparecen en pantalla. Pero tenemos que hacerlas con ritmo, como si realmente estuviéramos bailando, no sólo colocar el control en la posición que se nos indica. Lo divertido es crear coreografías, ahí radica el verdadero éxito de **Just Dance**.

Puedes disfrutarlo con tus amigos, organizar una verdadera fiesta gracias a los temas que se incluyen, como **California Girls**, de Katy Perry; **Pump It**, de Black Eyed Peas, o bien **What You Waiting For**, de Gwen Stefani. Saldrá en el último cuarto de 2011, así que espera pronto una revisión completa de lo que nos ofrecerá **Just Dance** en esta tercera entrega, con la que ya se consagra como una de las mejores sagas musicales de la actual generación, casi al nivel de otros grandes, como **Guitar Hero**.

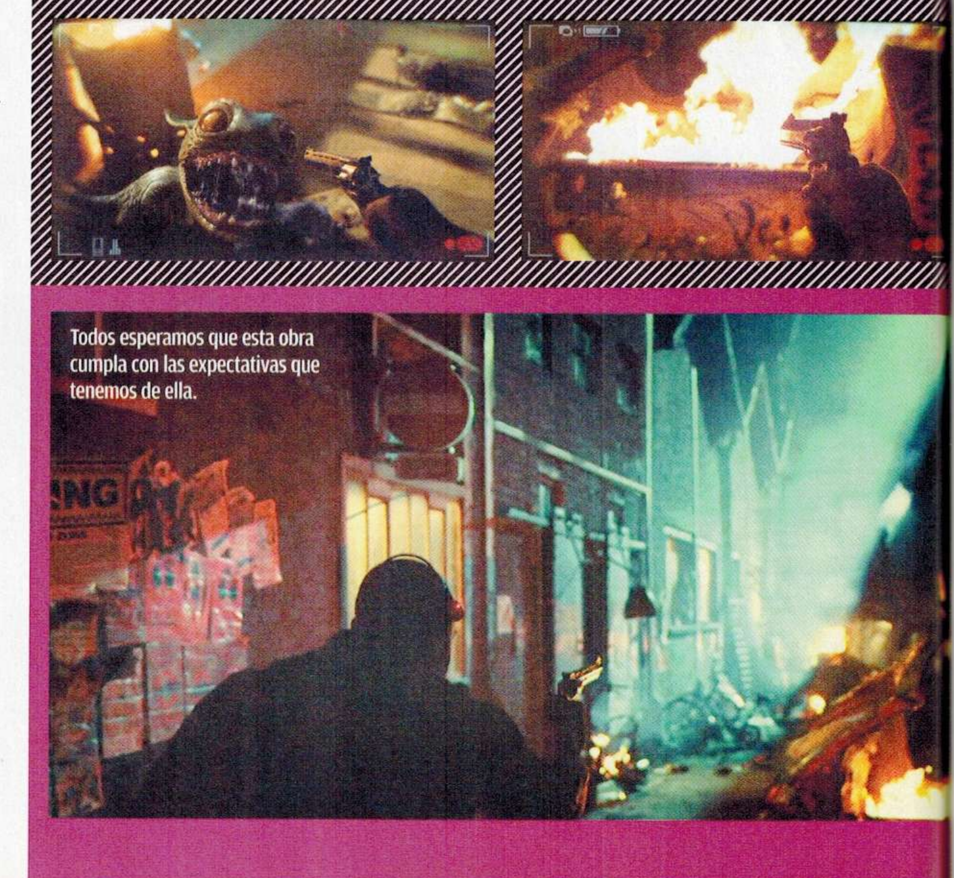
Killer Freaks From Outer Space

Ubisoft / Wii U

Luego de lo que mostrara Nintendo en su conferencia durante la E3, se creía que ya no se mostraría más respecto de juegos para Wii U, pero Ubisoft tenía aún una carta. Nos referimos a **Killer Freaks From Outer Space**, un *shooter* en primera persona, que al parecer estará disponible cuando la consola haga su aparición el próximo año. Se puede decir que será algo así como lo que pasó con **Red Steel** en Wii, un proyecto exclusivo para la nueva máquina de la compañía japonesa.

Aunque no se han revelado muchos detalles en cuanto a la trama, se puede intuir que el mundo está viviendo una invasión extraterrestre, así que ahora la humanidad tiene que defenderse como pueda usando todos los medios posibles. Por lo que se pudo ver, ya que no había versión jugable, enfrentaremos a diversas criaturas, desde unos pequeños seres parecidos a los **Rabbids** hasta gigantescos robots similares a los que aparecen en la cinta La guerra de los mundos.

Visualmente luce muy bien, demuestra el poder de la consola, pero lo interesante será cuando muestren de qué manera utilizarán el nuevo control. Justo en ese momento sabremos las posibilidades que tiene **Killer Freaks** de convertirse en un juego que represente una evolución de verdad, o se quede simplemente en una buena intención.



Todos esperamos que esta obra cumpla con las expectativas que tenemos de ella.

Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games

SEGA / Wii

Las dos mascotas más famosas de los videojuegos vuelven a competir en una justa olímpica. Esta vez en Londres, donde la diversión continúa gracias al gran trabajo que han desarrollado las compañías implicadas. La premisa seguirá siendo la misma, usar el Wiimote para simular los movimientos de los personajes en cada actividad, ya sea que lo hagas solo, o bien con otras tres personas más en un modo *multiplayer* muy divertido.

Tendremos deportes como tenis, equitación o remo, que son clásicos en estos torneos. Sin embargo, en esta ocasión se incluirán varios que son ficticios, pero no por eso menos divertido, como por ejemplo recorrer laberintos en busca de monedas, volar en discos aerodinámicos o carreras por las nubes en escenarios inspirados en el juego **Yoshi´s Story**, de Nintendo 64 por mencionar un ejemplo.

Se dice que estará disponible a partir de febrero de 2012, así que tendrás mucho tiempo para practicar antes de que comiencen los juegos en Londres; estamos seguros de que romperás varios récords mundiales. Si cuentas con un Nintendo 3DS, te tenemos buenas noticias, ya que también aparecerá una versión portátil que tomará como ventaja la pantalla táctil, además de otras características de la consola. En siguientes ediciones te contaremos más a detalle de ambas versiones.



Son varias las actividades donde tendrás que demostrar tu talento.

Pac-Man Party 3D

Namco Bandai / N3DS

Pac-Man ha sido una de las franquicias que más géneros ha experimentado, desde los clásicos laberintos donde nació hasta los juegos de plataformas, pasando por minijuegos como es el caso de **Pac-Man Party 3D**, de Namco Bandai. La temática es sencilla: participan hasta cuatro jugadores para ver quién gana el tablero completando varias pruebas solos o en equipo, lo que agrega cierta dosis de estrategia a cada enfrentamiento.

Verás las pruebas en la parte superior, mientras que en la táctil tendrás que realizar ciertas acciones con el *Stylus*, ya sea marcar círculos o seguir las flechas que aparezcan; todo dependerá de la actividad. Como no podría ser de otra manera, contarás con varios personajes para seleccionar, no sólo **Pac-Man**; estarán disponibles los cuatro fantasmas y algunos otros creados exclusivamente para esta obra.

El efecto en 3D está bien empleado aunque, por la rapidez de los minijuegos, por momentos tendrás que disminuirlo o quitarlo completamente, para adentrarte en ellos. No es de los juegos más esperados de Namco Bandai (todos queremos ver **Tekken**), pero te divertirá por mucho tiempo. Es una buena opción si te agrada **Mario Party** pero quieres jugar con otros personajes que no sean los habitantes del Mushroom Kingdom.



Para completar cada uno de los minijuegos tienes que poner mucha atención a lo que ocurre en la pantalla inferior. Ahí está la clave para que consigas avanzar; no lo olvides, o quedarás en último lugar.

Phineas and Ferb: Across the Second Dimension

Disney / Wii/NDS





Disfruta de las aventuras de estos personajes ahora en Wii, donde sus locuras no cambian en nada.

La versión de Nintendo DS, aunque con menos potencial gráfico, mantiene la esencia de la adaptación casera, por lo que la diversión está garantizada. En eso no debes dudar.

Actualmente, son pocas las caricaturas que pueden presumir de tener una propuesta fresca. Una de ellas es **Phineas and Ferb**, que maneja un humor ácido extraordinario, puedes reír con una de sus bromas por toda una semana. Lo anterior era el principal reto del equipo de desarrollo cuando decidió adaptar el programa a un videojuego, mantener el humor que caracteriza a la serie, y no simplemente poner a los personajes en un mundo 3D a reunir decenas de objetos.

En la versión para Wii podremos controlar a diez personajes, recorrer varios escenarios con una sola misión, salvar al mundo con un refresco de naranja... Bueno, no va a ganar premios por el argumento, pero sí es bastante divertido ya que se ha incluido una opción para que jueguen dos personas a la vez.

Para la adaptación a NDS, sólo contamos con tres protagonistas, pero no por eso decae; al contrario, se ha adaptado el escenario para que realmente domines a tu héroe al cien por ciento. Cualquiera de las dos versiones pintan para ser excelentes, esperamos no equivocarnos porque la fama de estos personajes se puede ver manchada. Esto de ninguna manera conviene a Disney, sobre todo si desea seguir realizando adaptaciones, no solamente de esta serie, sino también de todas sus obras, con las cuales varias generaciones hemos crecido.

Power Rangers Samurai

Namco Bandai / Wii

Parece mentira que los **Power Rangers** sigan vigentes. Quizá ya no emocionan a las multitudes como antes, pero se mantienen evolucionando, buscando cómo adaptarse a las nuevas tendencias para quedarse en el gusto de las nuevas generaciones, que ya no se conforman con ver luces y botargas gigantes. Una de las nuevas ideas para implementar con estos héroes es **Power Ranger Samurai**, donde una vez más tendrán que solucionar el caos que amenaza al mundo.

Controlas una katana con la que te abres paso en todo momento, pero el objetivo es controlar los cinco elementos para transformarlos en otros **Power Rangers**. La acción se mantiene constante en todo momento, parecido a lo que vimos en **Onechambara**, para Wii, sólo que aquí encontrarás variantes en los escenarios que tienes que aprovechar o pueden transformarse en obstáculos.

Realmente, los juegos basados en los **Power Rangers** nunca han sido malos, se han adaptado a diversos géneros con buenas cuentas. Esperemos que la lógica se imponga y **Samurai** sea una buena opción para nuestro Wii. La respuesta la tendremos en diciembre de este año, así que ya no falta mucho para conocer la verdad, que por ahora parece que nos va a ser muy grata. Un título del tamaño de estos gladiadores modernos.













Visualmente, todos los seguidores de estos personajes van a quedar sorprendidos por el gran trabajo.

Rayman Origins

Ubisoft / Wii



Si tuviéramos que mencionar un juego como la revelación del evento, sin problemas nombraríamos **Rayman Origins** de Ubisoft, que ya desde semanas previas a la feria había cautivado al mundo con un pequeño video... pero no se compara con verlo en vivo. Sencillamente, promete ser el mejor título que se haya creado jamás de **Rayman**, todo gracias a su jugabilidad y maravilloso apartado gráfico que te dejará sin aliento.

No, el juego no es en 3D ni con gráficos poligonales, está hecho totalmente en 2D, nos recuerda mucho a **Wario Land Shake it!** No obstante, debemos decir que el trabajo artístico sobrepasa por mucho lo visto en el juego del villano bigotón. La cantidad de movimientos de los personajes y objetos es impresionante, nunca antes se había visto algo mejor; es como jugar una caricatura.

Los **Rabbids** quitaron cierta popularidad a **Rayman**, eso no lo duda nadie, pero Ubisoft trabajaba arduamente para que su héroe sin articulaciones regresara, y lo ha conseguido. **Rayman Origins** es, en una palabra, arte; lo que nos asegura que el futuro para esta franquicia será mejor. Así que este fin de año ve anotándolo en tu lista de regalos, jamás en la vida te vas a arrepentir; este puede ser el inicio de un nuevo ciclo para el singular héroe de Ubisoft.

Reel Fishing Paradise 3D

Natsume / N3DS

Natsume explora nuevos caminos, además de los tradicionales **Harvest Moon**. Ahora nos regala **Reel Fishing Paradise 3D** para la nueva portátil de la compañía. Como comentamos anteriormente en este mismo reporte, sabemos que dichos juegos no gozan de popularidad ni son de los más esperados, pero gracias al N3DS los desarrolladores están aprovechando las nuevas funciones para hacer de esta una experiencia divertida y no algo aburrido y tedioso, a lo que nos tenían acostumbrados.

Por principio de cuentas, en **Reel Fishing Paradise 3D** tendemos diversas locaciones en donde pescar: ríos, lagos, mares; en fin, todos ambientados perfectamente. Ese es un punto a favor ya que realmente te sientes en dichos lugares; en total serán 12 diferentes, en cada una encontrarás diferentes especies, por lo que es importante que explores y visites todas.

En la pantalla 3D veremos la acción, cuando los peces caen en la trampa; mientras que con el *Stylus*, en la táctil, tendremos que seguir las indicaciones para capturar al pez. Lo interesante de todo esto es que también podremos verlos en su ambiente natural, nadando, escondiéndose detrás de piedras; todo esto mientras cambiamos el ángulo de visión, excelente opción. En estos momentos ya está a la venta, si deseas probar algo nuevo, ni lo dudes.

Si quieres que tu nombre quede entre las leyendas de la pesca, necesitarás capturar todas las especies que encuentres a tu paso.

Resident Evil: Revelations

Capcom / N3DS









No tenemos dudas, este título de Capcom es uno de los más esperados para comienzos del próximo año.

El lanzamiento de **Super Street Fighter IV**, para N3DS, no será la única carta fuerte de Capcom para la consola ya que en estos momentos se encuentra trabajando en **Resident Evil: Revelations.** Título que entre otras cosas nos deja claro el poder de la consola; los gráficos son espectaculares, no sólo en cuanto a texturas y conteo de polígonos, sino también en el uso del efecto 3D. Este recurso será utilizado en varias partes para intensificar la historia.

Revelations toma lugar entre los hechos de **RE4** y la quinta parte. **Jil Valentine** y **Parker Luciani** son enviados a investigar un misterioso barco en el que, entre otras cosas, se cree que se encuentra **Chris Redfield**. La búsqueda no será fácil, sobre todo porque está infestado de terribles criaturas... Otra pesadilla está a nada de comenzar. Son muchas las sorpresas que nos guarda esta entrega, pues el terror regresa en su máxima expresión. La acción se ha visto reducida para generar en los jugadores un sentimiento de miedo y soledad. Capcom ha dicho que el juego estará disponible en 2012, pero no se tiene una fecha exacta por el momento, aunque sí ya **Mercenaries**.

Puedes probar el *demo* que se ha incluido como extra, que aunque corto nos da una buena idea de lo que nos espera con **Revelations**, el siguiente año que se estrenará.

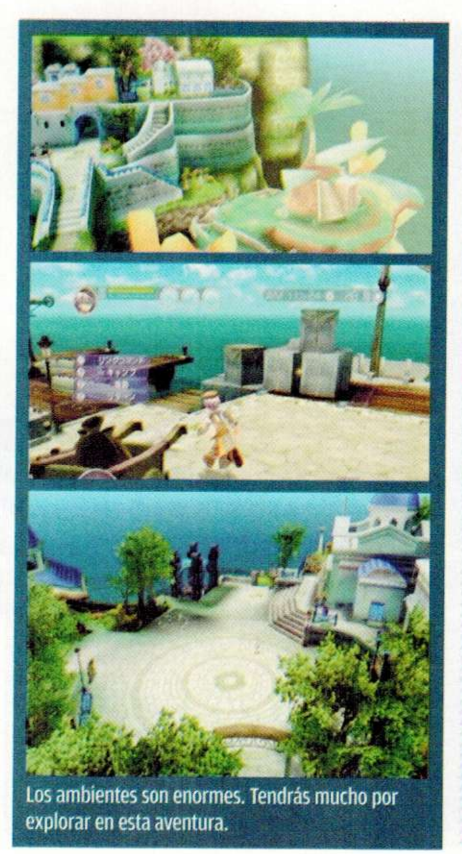
Rune Factory: Tides of Destiny

Natsume / Wii

Para mucha gente, cuidar una granja en **Harvest Moon** era algo aburrido, sin reto, por lo que nunca dieron una oportunidad al concepto. Por tal situación, Natsume decidió dar un giro a las cosas y crear **Rune Factory**, saga donde además de sobrevivir como granjeros, tenemos que enfrentar ciertos peligros. La aceptación fue total, un RPG completo que podía competir con las sagas consolidadas del medio sin problemas, lo que le ha valido ya varias secuelas, siendo **Tides of Destiny**, para Wii, la última de ellas.

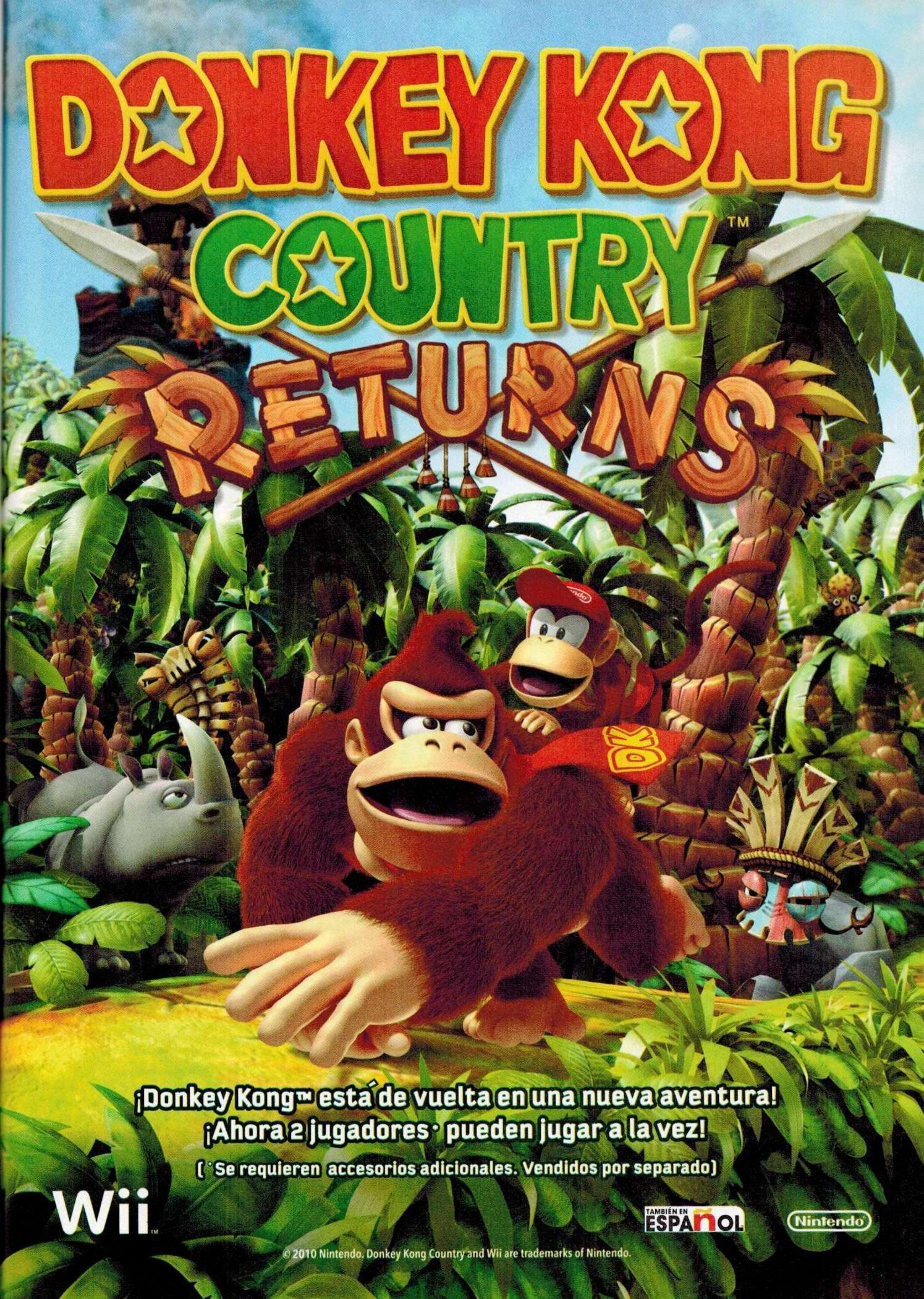
En esta ocasión se nos relata la historia de dos jóvenes, **Aden** y **Sonja**, quienes viven en una isla sin mayores preocupaciones hasta que un día, víctimas de un hechizo, su alma se ha separado de su cuerpo, así que ahora tienen que recobrarla. Para aumentar la tragedia, su isla ya no es la de siempre, ha cambiado, incluso sus habitantes; de modo que los espera el desafío más grande de sus vidas.

Natsume ha fijado la fecha de lanzamiento para finales de año, claro está que esto puede cambiar de un momento a otro, sin embargo bien vale la pena esperarlo. Es un excelente RPG con elementos de simulación que lo vuelven sumamente recomendable para todo tipo de jugador, sobre todo si ya estás aburrido o cansado de los juegos de corte tradicional que existen en el mercado en estos días.



Los ambientes son enormes. Tendrás mucho por explorar en esta aventura.




DONKEY KONG
COUNTRY™
RETURNS
¡Donkey Kong™ está de vuelta en una nueva aventura!
¡Ahora 2 jugadores* pueden jugar a la vez!
(*Se requieren accesorios adicionales. Vendidos por separado)
Wii
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
© 2010 Nintendo. Donkey Kong Country and Wii are trademarks of Nintendo.

Shin Megami Tensei: Devil Survivor II

Atlus / NDS

El primer **Devil Survivor** fue un auténtico deleite para los fans de los juegos RPG-Estrategia, y esta segunda parte no se queda atrás. Atlus desea repetir el éxito y colocarlo en la parte más alta del catálogo de la consola, situación que consideramos logrará sin problemas. En esta ocasión, la historia nos lleva de nueva cuenta a Tokio, donde gracias a una página de Internet los usuarios pueden ver el momento justo en que algunas personas morirán.

Es tanto el temor que se genera alrededor de estos hechos, que un grupo de estudiantes intenta prevenir los decesos de sus compañeros. Pero no saben que se enfrentan a una fuerza desconocida que no dejará un solo momento de luchar contra ellos, así que necesitas unirte a otras personas, pulir tus habilidades y afrontar el destino.

En **Devil survivor II** se mantiene el sistema de batalla por turnos que tantos buenos comentarios generó, en el que la pantalla táctil es vital para mover y ubicar correctamente a nuestros personajes. El único punto negativo de este juego está en el tiempo que falta para que vea la luz, lo cual será en el primer cuarto del siguiente año. Créenos, estamos completamente seguros de que valdrá la pena; Atlus tiene una buena serie en sus manos y no la va a desaprovechar, al contrario, hará todo lo posible por volverla un clásico.





Si pensabas que la historia de la primera parte era buena, tienes que conocer ésta. Atlus ha conseguido una gran obra en todo sentido.



Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overlocked

Atlus / N3DS



En la pantalla inferior vas a tener control de todos los personajes de tu equipo, mientras que en la parte superior verás las estadísticas completas de su estado, lo que te permite tomar mejores medidas en los combates.

Muchas personas esperaban ansiosamente este mes de agosto, ya que Atlus lanzará **Devil Survivor Overlocked**, un *remake* del original que saliera para NDS, pero ahora con mejores efectos visuales y retoques en la movilidad que lo harán atractivo no sólo para quienes no lo jugaron en su momento, sino también para aquellos que ya lo conocían y disfrutaron.

La historia nos pone al mando de un grupo de jóvenes que, por causas inesperadas, se han vuelto la última esperanza de Tokio para afrontar una invasión... de demonios. Sí, no es ninguna broma, se ha abierto un portal por el que la Tierra está a nada de ser destruida. Ahora bien, la mejor manera de combatir a estos seres es ni más ni menos que con otros demonios; parecido a lo que conocimos en **Blue Dragon**, pero aquí puedes tener más de un demonio para ayudarte en la partida.

Además de las mejoras jugables y el efecto 3D, otras de las principales características de esta adaptación es que cuenta con voces para cada uno de los personajes, lo que te ayuda a identificarte más con ellos y sentir sus emociones de acuerdo con lo que ocurra en pantalla. Si deseas un gran RPG para N3DS, **Devil Survivor Overlocked** es la respuesta; no importa si ya lo conocías en su primera edición, ésta tiene todas las bases necesarias para que vuelvas a jugarla como si fuese la primera vez.

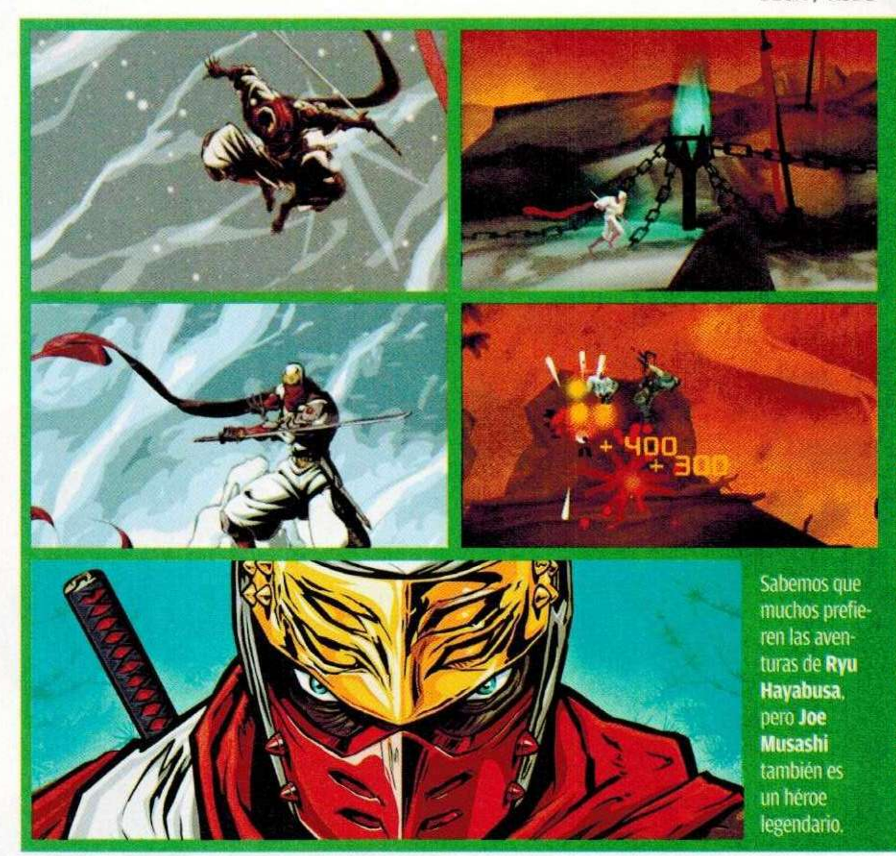
Shinobi

SEGA / N3DS

A finales de la década de 1980, SEGA sabía que la competencia con Nintendo era complicada, que debía desarrollar ideas frescas y buenas para mantenerse en la batalla. Una de ellas fue **Shinobi**, un espectacular juego de Ninjas donde controlábamos a **Joe Musashi**, un valeroso joven que debe poner fin a una organización de nombre Zeed, para lo cual tiene que recorrer decenas de escenarios con diferentes obstáculos.

Tras varios años en los que esta serie se había mantenido en el olvido, el Nintendo 3DS se ha vuelto el pretexto perfecto para revivirla, y podemos decir que lo han logrado de maravilla. El protagonista es **Jiro Musashi**, padre de Joe; él tiene a su cargo una clan de nombre **Oboro**, que se ha visto amenazado por extraños peligros que ahora tendrá que erradicar.

El género es el de la acción en 2D, pero cuando decimos "acción" nos referimos a que no vas a tener un minuto de descanso; todo el tiempo habrá enemigos en pantalla, así que tienes que coordinarte rápidamente con el escenario y tu armamento para salir adelante. Te recordará títulos como **Contra III**, donde no podías ni parpadear. Lo mejor es que estará a la venta el siguiente mes; ojalá que tenga éxito y, posteriormente, veamos versiones para Wii o Wii U. Tiene todo lo necesario para que reviva de una manera sorprendente.

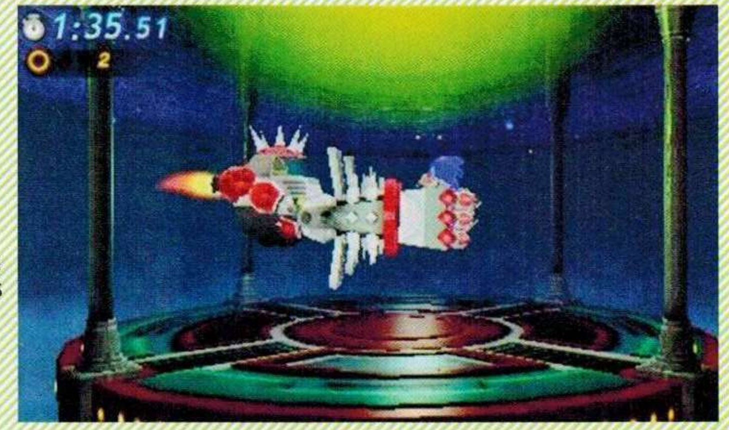


Sabemos que muchos prefieren las aventuras de **Ryu Hayabusa**, pero **Joe Musashi** también es un héroe legendario.

Sonic Generations

SEGA / N3DS





La variedad de escenarios y acciones para **Sonic** hacen de este título todo un deleite. La música ayuda mucho para que te metas en cada nivel como pocas veces; parece que el erizo volverá con su mejor papel.

¿Recuerdas esa sensación de velocidad al jugar los primeros títulos de **Sonic**? Era excelente. Además, cuando la situación se ponía complicada, la emoción de buscar un aro y cuidarlo, sabiendo que de ello dependía nuestra vida, era genial. Por desgracia, al pasar de los años, con la llegada de las nuevas consolas, Sonic nunca pudo adaptarse de una manera brillante a los nuevos entornos, por lo que se espera que **Generations** para N3DS represente ese regreso que los fans esperan.

Lo que se ha mostrado hasta ahora representa un homenaje a los primeros juegos de la franquicia, esos que viéramos para Master System hace ya casi dos décadas, pero combinando elementos en 3D para hacerlo no sólo más llamativo, sino también para alterar la estrategia al recorrer los niveles.

Sin miedo a equivocarnos te aseguramos que será el mejor juego del erizo azul en años, sobrepasando lo que se ha logrado en plataformas caseras. Lo mejor de todo es que la versión para Nintendo 3DS contará con un par de niveles exclusivos, en los que seguramente se aprovechará al máximo el potencial de la plataforma, aunque no se han mostrado aún. Su fecha de salida puedes irla anotando para noviembre, esperemos que esto no cambie. De ser así, te estaremos informando en los próximos números de la revista.

Tales of the Abyss

Namco Banda / N3DS



Pocos juegos logran transmitir el verdadero sentimiento de estar en una batalla como lo hace la serie **Tales**, una de las mejores en cuanto a RPG.

Si hay una serie que puede competir con Final Fantasy sin esfuerzo, es Tales, sus juegos siempre se han caracterizado por ser mágicos, por ofrecernos historias más allá de lo tradicional, donde nuestra mente siempre está desarrollando ideas o teorías de lo que puede pasar. En esto radica mucho de su éxito, como lo hemos podido comprobar tanto en Nintendo GameCube como en Wii, pero ahora llega a Nintendo 3DS con un capítulo fascinante.

El protagonista de la aventura es **Luke Fon Fabre**, un joven que sin saberlo representa la única esperanza para que su mundo siga existiendo; dentro de él hay una luz especial que le dará el valor y fuerza necesarios para cumplir su objetivo. Un punto que debemos destacar es que podrás incluir otros personajes a tu equipo, volviéndolo más fuerte y apto para librar cualquier crisis que se presente.

Tales of the Abyss es uno de los mejores capítulos de la saga, por lo que esta adaptación para Nintendo 3DS está llamada a ser un auténtico clásico que podrás disfrutar a partir de este verano. Es ideal si te gustan los RPG dinámicos en los que toda la acción la controlas tú, no un *cinema display*. Aun así, la estrategia no se pierde ni un solo segundo; al contrario, tienes que pensar dos veces cada uno de tus movimientos, si no te quieres ver sorprendido.

Udraw Game Tablet with Studio

THQ / Wii

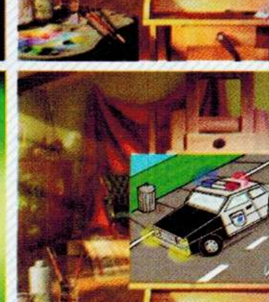
Fue hace prácticamente un año cuando THQ nos sorprendió mostrando uDraw, una tableta a la que, incorporándole el Wiimote, nos permite dibujar de manera profesional cualquier objeto que tengamos en la imaginación; el chiste es no limitarse, sino experimentar. Muchos pensaron que no tendría más utilidad, que sería un periférico de un solo juego, pero no fue así. Ya está disponible **Kung Fu Panda 2**, que usa la tableta, y próximamente tendremos GameTablet Studio, exactamente en noviembre.

Gracias a esta nueva entrega se han incorporado infinidad de herramientas para que tus creaciones sean justo como lo soñaste. Puedes pintar desde una tarjeta hasta un lienzo, lo mejor es que puedes guardar tu obra en una tarjeta SD, llevarla a la computadora, mandarla por correo a tus amigos o, bien, imprimirla y comenzar tu propia galería.

El Wii ya tiene prácticamente cinco años en el mercado, pero aun así las licencias nos siguen demostrando que todavía tiene mucho que ofrecer. Sólo es cuestión de aprovechar todos los recursos, como lo ha hecho THQ con **uDraw**, viendo más allá incluso del propio Wiimote, con un periférico bastante recomendable. De cierta manera, es un indicio de lo que nos espera en la próxima generación de consolas con WiiU de Nintendo, así que no pierdas el tiempo... conócelo ya o te arrepentirás.



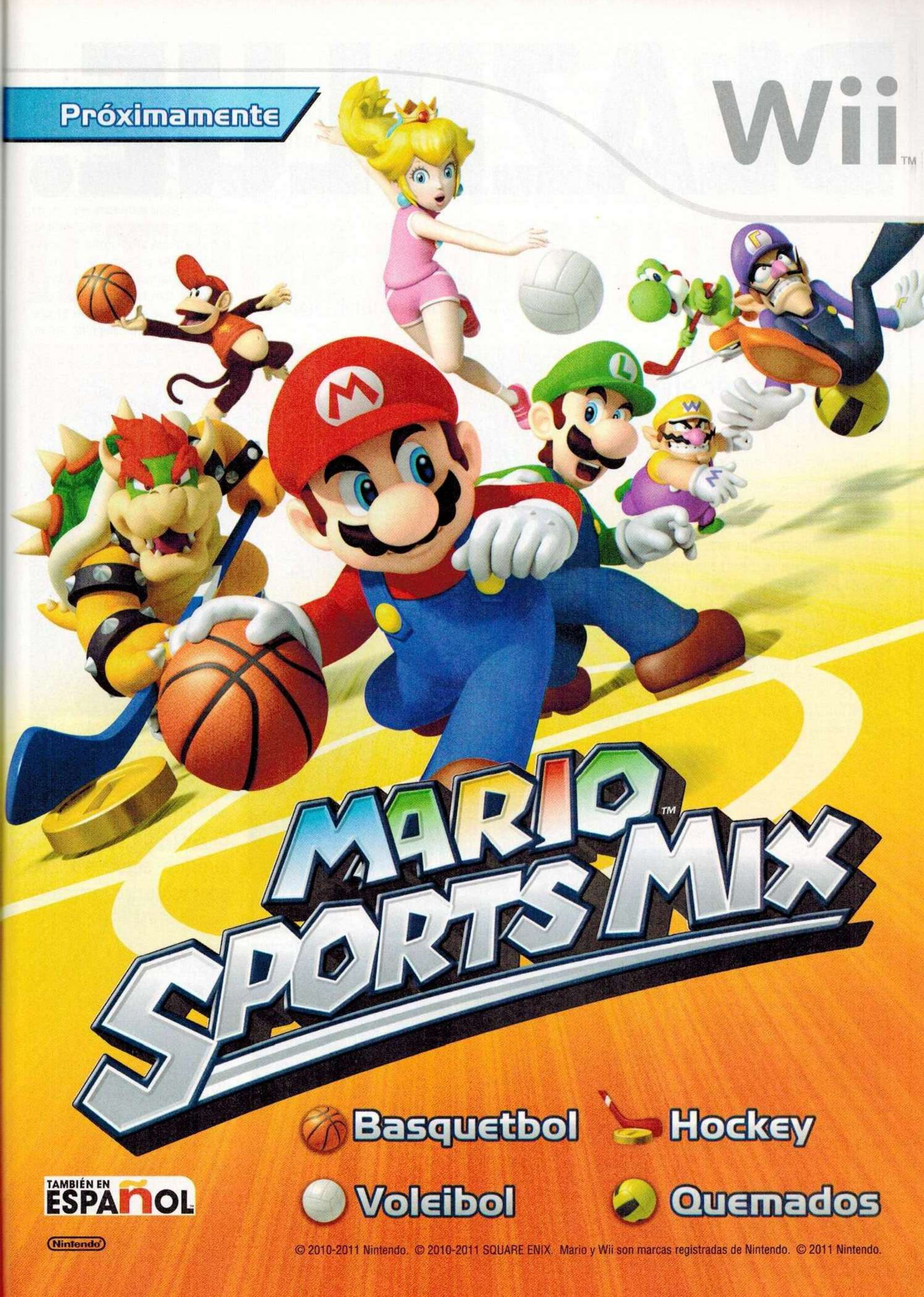








Presume tus obras con todos tus amigos. Conviértete en un artista.


Próximamente
Wii
MARIO SPORTS MIX
Basquetbol
Hockey
Voleibol
Quemados
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
© 2010-2011 Nintendo. © 2010-2011 SQUARE ENIX. Mario y Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2011 Nintendo.

BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT II

¡Que comience la batalla por ser el mejor!

Si no tienes suficiente con los juegos de pelea que hay disponibles para Nintendo 3DS, Aksys Games lanza una propuesta para que sigas divirtiéndote con este gran género. Se trata de **BlazBlue: Continuum Shift II**, un título que con poco tiempo en el medio ya ha logrado ganar varios reconocimientos debido a su estilo de juego y estilizados gráficos, situación que lo pone a la altura de otras franquicias legendarias.



Probando nuevos caminos

BlazBlue: Continuum Shift II no es un juego sin bases, el equipo de desarrollo es el mismo que hace algunos años nos regalara la excelente serie **Guilty Gear**. De hecho, se puede decir que **BlazBlue** es una especie de secuela espiritual ya que tiene todas las características de la obra previa, pero con nuevos modos de juego para que la saga se gane fama propia, misma que en estos momentos ya ha llegado a niveles que nadie hubiera imaginado. De entrada podemos decir que esta adaptación cuenta con 18 peleadores, todos con técnicas únicas. Pero lo sobresaliente aquí es el *gameplay*, una mezcla de velocidad con estrategia que nunca se había visto antes. Tienes varias opciones de juego para comenzar a disfrutarlo, desde el clásico modo de historia hasta las modalidades para retar con tus amigos, pero las que realmente destacan son Legion 1.5 y Abyss, que llevan el concepto más allá.



Los especiales siempre serán el mejor camino para terminar una pelea en poco tiempo. Trata de no desperdiciarlos buscando lucirte.

El sistema de pelea, aunque sigue en 2D, no divide los ataques por golpes o patadas, lo hace por intensidades: débil, medio y fuerte; dependerá cómo lo efectúa cada personaje. Además, contaremos con un botón para movimientos secretos.





Compañía: **Aksys Games** / Desarrollador: **ARC system Works** / Categoría: **Pelea**
















Un espectáculo deslumbrante

En Legion 1.5 y Abyss no sólo tendremos las clásicas peleas a las que estamos acostumbrados, sino que al mismo tiempo deberemos tomar decisiones para avanzar en un mapa en el que encontraremos también aliados que se unirán a nuestra causa. Es parecido al modo Weapon Master que vimos en **Soul Calibur II** para Nintendo GameCube, pero mejor planeado, con más variantes que te obligan a pensar detenidamente cada paso que vas a dar.

Visualmente, **BlazBlue** es todo un deleite, comenzando por el colorido de los escenarios: cada detalle está lleno de luz, sombras, fuentes de luz; sorprendente es la palabra que mejor los describe. No hay que dejar de lado a los personajes, cada uno tiene decenas de animaciones para cada movimiento, lo que hace de los combos un momento impactante. No llega a la taza de *frames* de **Street Fighter III** de Arcadia, juego que se recuerda por la cantidad exagerada de animaciones hasta para una patada, pero sí es de lo mejor que se haya visto en portátiles en este género.

Ahora, concentrémonos un poco en el sistema de juego. Como ya te comentamos antes, sólo tendrás cuatro botones disponibles, pero eso de ninguna manera te limitará. Al contrario, potenciará tu creatividad ya que aquí no importa si tu enemigo lo has elevado, puedes saltar y continuar la combinación como desees; claro, siempre que no incluyas un remate, que terminaría con la cadena.

¿Sabías que...?

1.- El primer juego de **BlazBlue**, titulado **Calamity Trigger**, fue lanzado para Arcadias en 2008. En Japón fue donde mayor éxito tuvo debido a que dicho entretenimiento sigue vigente en aquel país.

2.- Fue en 2002 cuando la serie **Guilty b** llegó a consolas Nintendo, en este caso para Game Boy Advance y la versión Advance Edition.

3.- Para Wii podemos disfrutar de **Core Plus**, un auténtico juegazo que confirmó el gran paso que tuvo la plataforma en cuanto a juegos de pelea se refiere.

Desde hace tiempo se ha comentado que el género de pelea en dos dimensiones había tomado un segundo aire. Títulos como **Street Fighter IV** o el renacimiento de **The King of Fighters** para Arcadia nos hacían pensar en ello, pero ahora con **BlazBlue Continuum Shift II** nos queda claro que estamos ante una segunda época dorada de este estilo. Así que las series en 3D clásicas, como **Dead or Alive** o **Tekken**, tendrán que mejorar bastante.





¡Ha llegado un nuevo retador!

BlazBlue no es solamente un juego de peleas más, actualmente es uno de los mejores exponentes del género. No tiene nada que pedir a **Super Street Fighter IV** gracias a su estilo y opciones, que lo hacen un título que por ningún motivo debe faltar en tu colección. Tiene tantas posibilidades de combos y jugadas que puedes pasar días entrenando sólo con un personaje para comprender bien sus movimientos. **Aksys Games** ha creado una joya, ahora es nuestro turno disfrutarla.

RANKINGS

Master:

Este género es mi favorito. Desde los años en que **Street Fighter II** dominaba los locales de Arcadia siempre he disfrutado de este estilo, por lo que en recientes generaciones había sufrido un poco por la falta de exponentes de calidad. Pero esto parece estar quedando en el olvido ya que a los títulos que han aparecido en Wii y en N3DS, ahora agregamos **BlazBlue**, que es una maravilla jugable: se siente ágil, intuitivo. No importa la experiencia que tengamos, dos *rounds* son suficientes para comenzar a hacer combos y disfrutarlo. Sencillamente, lo debes conocer, los juegos de pelea en 2D están viviendo una nueva etapa de oro, no te quedes fuera de ella. ¿Cuándo unas retas?

Crow:

Ya hacía falta el apoyo de las compañías en temática de juegos de peleas para Nintendo. Ahora, para el N3DS, vemos en poco tiempo tres grandes títulos de combate cuerpo a cuerpo, siendo **BlazBlue** el último y no menos importante. Lo interesante es que se puede considerar como una continuación de **Guilty Gear** sin serlo, pues aunque está siendo desarrollado por el mismo equipo y con el mismo contexto de *gameplay* y estilo visual, se trata de una historia con personajes diferentes. Sin duda, un título dinámico, atractivo y de gran acción portátil que los grandes amantes del género de peleas, como Master, van a pasar varias horas jugando en todo lugar.

Panteón:

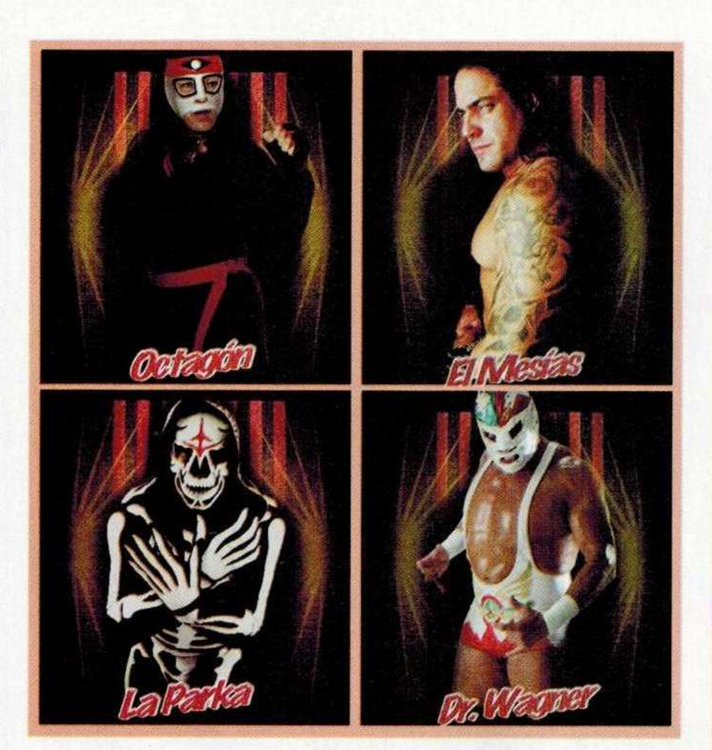
La verdad, a mí no me resultó tan impresionante este juego. El *gameplay* me parece bueno, pero no lo suficiente como para ser un competidor de los títulos de peleas a los que estamos acostumbrados. El estilo de anime de los personajes lo hace atractivo para los fans de la animación japonesa, pero para un jugador de peleas empedernido no es un factor que lo convierta en un juego obligatorio de tener en la colección. El aspecto gráfico es lo que más llama la atención, pero regreso a lo mismo: se disfruta más este tipo de juegos por su control, más que por verse "bonito". ¿Recomendación? Sólo para los que gustan de los personajes con cabellos de piquitos.

¡Llega la lucha libre mexicana a Wii!

TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB
Violencia animada.

AAA LUCHA LIBRE HÉROES DEL RING

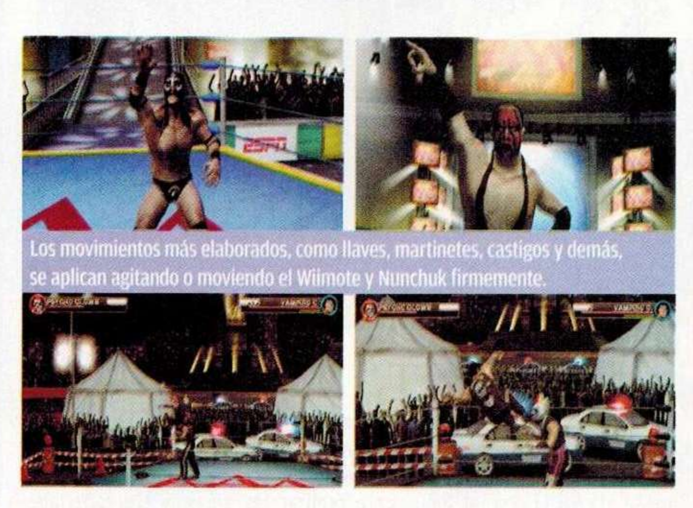
Luego de algunos meses de retrasos en la salida de la versión para Nintendo, **AAA Lucha Libre Héroes del Ring** ya está en nuestras manos. Se trata del primer juego de video que reúne a las estrellas de la empresa AAA y muestra múltiples modos de juego, uno de los cuales es una aventura en donde debes impulsar la carrera de tu personaje. Desde que inicias el juego notas detalles que son tradicionales en la lucha libre -por lo menos en las de México-, como los bailes de los personajes, movimientos, atuendos, temas (hasta escucharás la canción de "**Los luchadores**", que hiciera popular el Conjunto África) y el peculiar *ring* hexagonal, o como se le conoce: "hexadrilátero". El juego fue desarrollado por Sarabasa y distribuido por Konami, y viene a competir con grandes títulos, como **WWE SmackDown vs. RAW** o **WWE Legends**, ambos de la compañía THQ.



La historia te llevará a vivir la experiencia de tu personaje en una situación ficticia en donde la mafia del gremio y sus cabecillas tratarán de entorpecer tu ascenso a la fama, por lo que deberás sobrepasar todos los obstáculos que te pongan si quieres vencer la corrupción y destacar en este popular deporte.

Conviértete en una legenda del ring

Todo indica que los desarrolladores pretendieron crear un ambiente sombrío alrededor del juego, pues la mayoría de los escenarios son en situaciones de poca luz y con mínimos o escasos reflectores; es decir, un tanto diferente de las luces y sonidos que se viven en este tipo de espectáculos. De hecho, en la historia principal, que se denomina "Senda del héroe", tendrás oportunidad de crear a un personaje o, mejor dicho, de seleccionar su nombre, diseño de máscara, tatuajes, rodilleras y coderas, pero no puedes modificar altura, peso o complexión. Las opciones de personalización no son tan variadas como suele ocurrir en otros títulos. Aquí, en lo personal, nos habría encantado que contara con un abanico de movimientos, llaves, vuelos o castigos finales, para lograr una experiencia más atractiva, tal como lo hemos visto en **Fire Pro Wrestling** e incluso en los títulos de **SmackDown**; es decir, no estar tan limitados para crear personajes.


Los movimientos más elaborados, como llaves, martinetes, castigos y demás, se aplican agitando o moviendo el Wiimote y Nunchuk firmemente.

¿Sabías que...?

La arena estaba de bote en bote... ¡La gente, loca de la emoción!

1.- Arturo "El Rudo" Rivera es quien se encarga de dar los comentarios de la acción en el hexadrilátero. Su voz es sinónimo de lucha libre en México, aunque para **Héroes del Ring** sólo se emplearon frases aleatorias. Es decir, no se percibe la narrativa de la pelea como ocurre en los comentarios que hemos visto en los juegos de futbol.

2.- Además del modo de historia, podrás participar en "Batalla por el orgullo", una pelea rápida eligiendo tu luchador favorito, y contra CPU o hasta con tres amigos más. "Camino a triplemanía", serie de encuentros escalonados; y "Rey de reyes", una interesante opción para que armes tus torneos con hasta siete amigos o más... si lo prefieres.

3.- El diseño de los luchadores es bastante acertado. Podemos encontrar detalles precisos en máscaras y colores, incluso tatuajes o accesorios, que comúnmente usan en sus luchas estelares, así que sentirás un mayor realismo en general.



JUGADORES

1-4


Compañía: **Slang** / Desarrollador: **Sarabasa** / Categoría: **Peleas**

GAMEPLAY  
GRÁFICOS  
SONIDO
DIFICULTAD 
REPLAY VALUE 
RANKING   7.0

De inicio, podrás elegir a algunos de los famosos luchadores de la AAA, como **Chessman**, **Kenzo Suzuki**, **Vampiro Canadiense**, **Jack Evans** y muchos más. Pero al subir escalones en tu camino hacia el campeonato activarás otros guerreros, como **Abismo Negro**, **Electro Shock**, **Gronda**, **Konnan**, **La Parka**, **El Mesías**, **El Zorro**, **Silver King**, **Dark Ozz** y **Dr. Wagner Jr.**; un interesante repertorio de rudos y técnicos.

Sal de lo cotidiano... ¡lucha en Zócalo o en Reforma!

Una vez creado tu héroe en potencia comenzarás la historia siendo un don nadie y tu primer paso será enfrentar nada más y nada menos que a **El Apache**, para luego ir en contra de rivales más poderosos y de mayor trayectoria. Cabe destacar que las peleas no se desarrollan -salvo una que otra- en arenas con gradas y público, comúnmente lucharás en hexadriláteros improvisados en estacionamientos, parques de diversiones, zonas arqueológicas, circos, gimnasios o en sitios conocidos de México, como Paseo de la Reforma, Ecatepec o en la plancha del Zócalo. Muchos de estos sitios no los tendrás de inicio, pero conforme vayas pateando traseros, dominando la hurracarrana y demostrando a los luchadores quién manda, obtendrás diversas recompensas. El objetivo: levantar en alto el cinturón de campeón y, ya de paso... aplicarle uno que otro candado a aquellos que trataron de obstaculizar tu camino a la fama.







Los *rings* son completamente hexagonales, a diferencia de otros juegos.









Tendrás una amplia variedad de luchadores para escoger, pero conforme vayas escalando en la carrera conseguirás a otros héroes, que podrás utilizar posteriormente para competir contra tus amigos en el modo VS.

En conclusión

En realidad, **AAA Lucha Libre Héroes del Ring** es un título que cumple con el objetivo de entretener pero, quizá, con más dedicación se podrían mejorar muchos aspectos para volverlo un verdadero campeón de los juegos de lucha. Por ejemplo, para realizar los movimientos especiales (candados, martinetes, llaves rendidoras) debes agitar o mover el Wiimote y Nunchuk en ciertas direcciones, pero no siempre la respuesta al control es inmediata. Visualmente alcanza a cumplir, sin embargo nos gustaría que, al ser un juego de lucha libre mexicana, se pusiera más atención a las peculiares entradas de los luchadores, la sensación de la gente y sus gritos o cánticos, el *show* en su esplendor que ilumina la pasarela de los colosos del cuadrilátero y de sus musas que los acompañan; la narración continua y adecuada no sólo de un comentarista, sino de dos o más para crear mayor emoción y realismo. Así que hay un gran camino para recorrer en caso de que se logre una secuela de este título.

RANKINGS

Master:

Después de múltiples e inesperados retrasos y demás problemas, por fin llega este título a Wii. La verdad, resulta muy atractivo ver este tipo de desarrollos, pues tomaron en cuenta muchos aspectos, como las locaciones de los encuentros, que se desarrollan en Ecatepec, Zócalo o Reforma, junto al Ángel de la Indepedencia. Sin embargo, dejaron de lado otros importantes, como los movimientos del control: no responden de la manera que uno desea... incluso hasta **Crow** se lastimó un dedo haciendo una llave (ja, ja, ja). En fin, el juego es bueno pero pudo ser muchísimo mejor; tal vez en una secuela solucionen este u otros problemas para mejorar la experiencia.

Crow:

Soy fan de la lucha libre, y con este título me esperaba ver el *show* completo. De inicio, me agradó que contara con luchadores del pasado, como **Abismo Negro**, pero le faltó variedad de escenarios y sonidos; es decir, lo percibo un poco simple en ambientación. Estuvo bien que incorporaran las cualidades gestuales del Wiimote y Nunchuk para los movimientos del personaje, pero les faltó pulir ese detalle, pues la respuesta del control no es tan acertada como en otros títulos de lucha (y si no tienes cuidado, puedes darte un controlazo... ¿eh?, me han dicho). Sin lugar a dudas, es un título que disfrutarás más en compañía de tus amigos, pues el modo de historia se te va como agua.

Panteón:

Me da mucho gusto que haya salido un juego basado específicamente en el estilo de lucha libre de nuestro país, con varios de los exponentes mexicanos que hacen gala de los lances, llaves y acrobacias tan representativas y únicas que sólo se ven en la lucha mexicana. Lo que sí puedo decir es que en cuestión de control y *gameplay*, sí deja un poco que desear y esto afecta enormemente al juego, claro que si después de jugarlo un rato no te sientes "fuera de lugar", entonces no tendrás problemas en disfrutarlo. Como siempre, la mejor decisión es la de cada quién, así que si tienes oportunidad, dale una buena checada y tú mismo descubrirás qué tal te parece este juego.


PARA SALVAR AL MUNDO
NO NECESITAN DECIR NI UNA SOLA PALABRA
SABAN'S
POWER RANGERS
SAMURAI
SÁBADOS
11:00 AM
mundonick.com
/MUNDONICK
@MUNDONICKLA
nickelodeon

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB Violencia animada.

TRANSFORMERS DARK OF THE MOON STEALTH FORCE EDITION

La trilogía de Michael Bay llegó a su esperadísima conclusión; ahora, la guerra se muestra en dimensiones colosales, dignas de un clímax que los fans de **Transformers** siempre quisimos ver en la pantalla grande. Efectos al por mayor listos para transportarnos directo al punto central del combate entre **Autobots** y **Decepticos**... justo en medio del ojo del huracán que desencadenará en la salvación o condenación de la raza humana. Por supuesto, como es costumbre por parte de Activision, tenemos las versiones interactivas para Wii, Nintendo DS y Nintendo 3DS. ¿Cuál es mejor? ¿Siguen la línea de la película? ¿Aquí sí sale Megan Fox? Todo eso te diremos a continuación.







Ambas ediciones, la de Nintendo 3DS y la de Wii, utilizan el modo Stealth Force como idea principal, es decir, no verás las épicas transformaciones en juego.

Velocidad y acción sobre ruedas

Transformers: Dark of the Moon Stealth Force Edition no está plenamente basado en la historia de **Dark of the Moon,** sino en poco antes de los eventos del filme, poniéndote en los terrenos de combate que serán decisivos para el futuro de la Tierra. Viajarás por varios sitios del orbe visitando fortalezas militares estadounidenses e incluso otras en Siberia. Por supuesto, te encontrarás con personajes conocidos de las series y películas, como **Optimus Prime**, **Bumblebee**, **Ironhide**, **Megatron**; también, a **Shockwave**, el más reciente aliado de los **Decepticons** y, claro, tendrás al personaje conocido como **Lockdawn**, en exclusiva para las consolas de Nintendo.

¿Qué podemos esperar? Activision ha optado por generar ediciones especiales para las consolas de Nintendo, tal como lo hiciera antes con **The Revenge of the Fallen**, por lo que en esta ocasión también existe un cambio radical en concepto, quizá como alguna vez ocurrió con **Star Wars, The Phantom Menace**, para Nintendo 64. ¿A qué nos referimos? Simple, en esta ocasión la aventura con los inmensos robots transformables se lleva hacia las pistas de carreras; es decir, el concepto principal del juego es la competencia automovilística. Así, la guerra entre **Autobots** y **Decepticos** continúa en **Stealth Force Mode** -tanto para Nintendo 3DS como Wii- donde controlarás a tu personaje preferido, que estará poderosamente armado y listo para patear el trasero a los enemigos para salvar al mundo de la aniquilación total. De cierta manera, me recordó muchísimo a la película **Death Race**, que protagonizara Jason Statham y dirigiera ni más ni menos que Paul W. S. Anderson, a quien le debemos las adaptaciones a cine de la saga **Resident Evil**, o para ser más incisivos, un **Burnout** con armas alienígenas.

La guerra final entre los Autobots y Decepticos está a punto de iniciar.



Durante la historia podrás conducir diversos **Transformers**. Tendrás momentos de carrera, otros de combate y algunos más en los que deberás coordinar la velocidad con la acción.









El modo de juego es un poco confuso al principio, pero basta con unos minutos para adaptarte a él.

¿Sabías que...?

1.- Las ediciones para Wii y Nintendo 3DS son prácticamente iguales en concepto, estilo y casi hasta en calidad visual gracias al enorme potencial del portátil, que ya ha llegado a niveles hasta hace poco inimaginables.

2.- La versión para Nintendo 3DS presenta una modalidad de juego en línea que te permite interactuar con cualquier guerrero del mundo. Incluye a un personaje exclusivo, **Lockdown**, que le dará más fuerza a tus carreras.

3.- En el Nintendo DS existen dos versiones diferentes, **Transformers DOTM Autobots** y **Decepticons**; las dos ofrecen acción cooperativa y un modo de juego de historia, para que vivas la emoción de enfrentar rivales en modo robot o vehículo.

JUGADORES



1



Compañía: **Activision** / Desarrollador: **Behaviour Interactive** / Categoría: **Carreras**



GAMEPLAY



GRÁFICOS





SONIDO





DIFICULTAD





REPLAY VALUE



RANKING





7.0











En la versión para Nintendo 3DS se logra un agradable efecto de profundidad.

¿Quién es Optimus Prime?

Durante años, **Optimus Prime** se ha posicionado como un gran líder de los **Autobots**; incluso, se podría decir que es uno de los guerreros más poderosos del universo. Está entrenado en el uso de prácticamente todo tipo de armas, que incorpora en sus tácticas de combate para volver más devastadores sus ataques. Una de sus características es que en su forma transformable se convierte en un tráiler de colores rojo y azul; además, cuenta con un set de armas que hacen temblar al mismísimo **Megatron**. **Prime** apareció como personaje jugable en **DreamMix TV World Fighers** para Nintendo GameCube.

¿Cómo se juega?

En **Stealth Force** podrás participar por completo en el juego a través de acción sobre cuatro ruedas. En el caso del Wii tendrás la opción de jugar solo o con tus amigos en un combate local en pantalla dividida. En la edición **Steal Force** de Nintendo 3DS intervendrás hasta en 18 misiones dedicadas a este peculiar modo de juego vehicular. Por supuesto, la acción se desarrollará en múltiples locaciones, como la ciudad, desierto, los rincones congelados o desérticos de Siberia, o calurosos desiertos de Sudamérica. ¿Recuerdas el modo de combate de **Mario Kart**? Básicamente se podría decir que es similar a lo que verás en **Tranformers Dark of the Moon Stealth Force**, sólo que en esta entrega de Activision gozarás de mayor armamento y detalles visuales, que te invitarán a no despegarte del control, más aún en la versión para Nintendo 3DS, que goza de grandes efectos tridimensionales como jamás has visto en la serie. El objetivo no sólo es perseguir y disparar, sino que también tendrás que organizar estrategias para contener los ataques enemigos, embestir a tus agresores y utilizar a detalle hasta la última munición.

En conclusión

Un cambio o versión alterna siempre es bueno para conocer otros horizontes de juego o de posibilidades en una serie o franquicia de videojuegos, pero no siempre es lo mejor. En este caso específico de **Transformers** hubiéramos preferido que no se limitara a la modalidad de automóvil, pues lo interesante es ver la metamorfosis de humanoide a vehículo, que ha sido la base del éxito de estos robots colosales. El concepto de combate en cuatro ruedas es interesante, pero sin lugar a dudas tendrá más éxito cuando lo juegues con tus amigos en cualquiera de sus modalidades (checkpoint, capture the flag style y boss battle).



Megatron es uno de los enemigos más difíciles de enfrentar en esta peculiar aventura.

RANKINGS

Master:

La verdad, no esperaba que la adaptación se hiciera de esta manera; pensé que veríamos a los **Transformers** combatiendo a través de decenas de misiones para salvar al mundo... pero no fue así. Tenemos un título enfocado en la diversión *multiplayer* en el que después de elegir a nuestro robot entramos a arenas donde el único objetivo es derribar a los competidores; no hay más. Resulta divertido, no lo niego, pero desde mi punto de vista hubiera sido mucho mejor un título de acción. Siendo que se pierde mucho del concepto principal de **Transformes** debido a que no se está explotando una de sus mayores cualidades, la de combatir en modo robot por toda la ciudad.

Crow:

Siendo honesto, me hubiera encantado que en lugar de desarrollar un combate en coches, Activision hubiera optado por una aventura convencional, mostrando el poderío de nuestros héroes robóticos, pues si quisiera sólo carreras, optaría por un **Burnout**. Sin embargo, aun así se me hizo agradable el estilo de juego en *multiplayer*, digamos que logra el objetivo de entretener y crear buenas retas. La versión para Nintendo 3DS me agradó por los efectos en tercera dimensión y por lo bien que lucen las texturas; se consiguieron mejores resultados qu e en las ediciones portátiles anteriores, pero en definitiva, se extraña el modo de aventura con batallas de robots gigantes.

Panteón:

Soy un gran fan de los **Transformers** desde que la primera generación salió en televisión, y en verdad que quedé impresionado con lo bien que han desarrollado el concepto en las recientes películas en formato *Live Action*. Por ende, no he dejado de checar ninguno de los juegos basados en las cintas, y hasta ahora no he quedado defraudado. Con esta nueva entrega las cosas se pusieron mejor, porque tiene más acción y lo mejor es su modo para varios jugadores. No dudo ni un momento en recomendarlo para todos aquellos que busquen un buen juego, no solamente para los fans de los **Transformers**, y sobretodo, que les gusten las carreras o combates sobre cuatro ruedas.

WARIO AWARDS

Saludos a todos, mis fieles seguidores. Sé que esperan con ansias mi sección, por eso he decidido volverlos a iluminar con mi sabiduría. Desgraciadamente, sólo he recibido dos cartas... No, no es cierto. Me han llegado tantas cartas y correos electrónicos, que puse a uno de mis ayudantes a leerlos por mí, ja ja ja; bueno, tampoco eso es cierto. El caso es que noté que además de que les agradan (obviamente) mis reseñas sobre los juegos y películas más malos que hay, todos quieren que profundice más en cada uno de ellos, así que les daré gusto porque soy muy buena onda. En esta ocasión otorgaré algunos de mis premios a la antiexcelencia a un par de títulos, pero como muchos me han dicho que al nombrar un primer lugar hace que los demás nominados se queden fuera y no les eche un buen vistazo a mi manera, simplemente daré mis fabulosos premios a aquellos que se los merezcan. Bueno, ya fue mucho parloteo de introducción, vamos a lo que nos interesa: mi opinión, je je je.



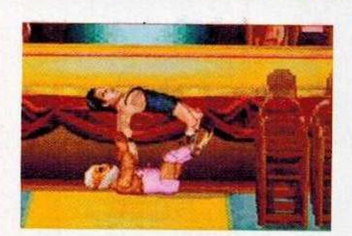
Nacho Libre

NDS, 2006

A ver, empecemos por el principio. Yo soy un gran fan de **Jack BlacK**, creo que sus películas son geniales, especialmente **Nacho Libre**, la cual disfruté riendo de principio a fin. Cuando por fin tuve en mis manos el juego basado en la cinta, tuve sentimientos encontrados, puesto que a pesar de que me sentí contento de controlar a **Nacho** en el ring contra los demás luchadores, quedé pasmado por el coraje de que hayan desaprovechado la oportunidad de lograr un gran juego que pudo haber sido genial, especialmente porque tiene varios elementos que pudieron servir de base para lograr algo estupendo. Veamos a detalle a qué me refiero.



Nacho Libre, para Nintendo DS, es un juego de esos que no pueden faltar... ¡pero en la pila de descuentos especiales, porque nadie los quiere!



Un *gameplay* muy pobre

A pesar de que quisieron darle un toque original con la técnica conocida como *Photo Puppety*, que consiste en usar fotos y animarlas como si fueran figuras armadas con recortes, lo que en realidad duele más a **Nacho Libre** es que su *gameplay* en verdad es espantoso a más no poder. A pesar de que yo no soy tan exigente y trato de dar a los juegos la oportunidad de demostrar que tienen algo rescatable, la verdad es que no sirve de nada que haya 21 luchadores, si absolutamente todos comparten los mismos movimientos con una que otra variante. Trataron de poner un toque cómico al juego, pero seamos sinceros, eso sólo lo sé hacer yo como se debe. En **Nacho Libre** creyeron que con eso iban a tapar lo cuadrado del *gameplay*, siendo que la verdad te das cuenta de que es demasiado repetitivo como para que no se notara, ¿no creen?

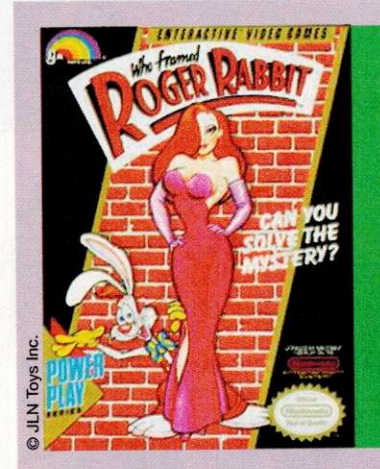
Minijuegos desesperantes

La verdad, le duela a quien le duela, mis **Microgame$** son mil veces más divertidos que cualquiera de los repetitivos minijuegos que incluyeron en este título de NDS. La mayoría tratan de aprovechar el uso del *Stylus* y la comicidad de las situaciones de la película, pero se tornan por demás repetitivos y por alguna razón se les olvidó cuidar los valores físicos de los juegos, pues resulta casi cosa de suerte ganar, más que por habilidad. El único que realmente vale la pena es uno en donde formas un plato de ensalada con un rompecabezas, pero de ahí lo demás son desesperantes casi al grado de aventar el Nintendo DS. Para terminar con este punto, se me hace un pésimo error que le hayan puesto "palanca de velocidades" al minijuego donde vas en el triciclo de **Nacho**, ¡pues su vehículo no tiene dicho aditamento ni en la película!



¿Y... dónde está el *Replay Value*?

Un detalle bueno de **Nacho Libre** es que tienes la opción de jugar con y contra otras tres personas, aun si no tienen este título; el lado malo es que es sumamente limitado y el *gameplay* no le ayuda para nada. Incluso con esta "bondad" y los minijuegos, no puedo recomendar este juego, pues se torna muy repetitivo y te aburre hasta el hastío. Por otra parte, puedes desbloquear los cinemas del juego, al igual que otras características, pero curiosamente puedes terminarlo sin obtener todos los *bonus* sin saber qué te faltó o cómo conseguirlo. Y para colmo, una vez que terminas el juego se queda "trabado" en la última pelea, la cual ya no es contra **Ramsés**, sino contra cualquier otro peleador al azar, y lo peor es que ya no se puede acabar, pues se repite una y otra vez la misma lucha al azar, lo cual es por demás molesto.



© JLN Toys Inc.

Ésta es la última advertencia que tendrás antes de caer en el error de comprarlo. ¿Podrás resolver el misterio?



© Nintendo

Who Framed Roger Rabbit?

NES, 1989

Juego que había quedado en segundo lugar después de **Total Recall**, de NES, pero que simplemente no puedo dejar de revisar a mi manera, porque es verdaderamente un desperdicio de licencia. La película, en general, es muy buena y tiene varios buenos actores, como Christopher Lloyd, Kathleen Turner y Bob Hoskins, quien hizo el papel de **Mario Mario** en la adaptación fílmica de **Super Mario Bros.**, que sin duda revisaré muy pronto con su merecido premio. Lamentablemente, toda la diversión que tuvo la película se perdió en la transición al legendario NES; ¿osan dudar de mí? Les diré el porqué mi premio a la antiexcelencia es por demás meritorio.

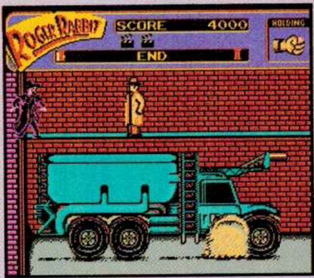
Muchos juegos del NES sufrieron por la falta de un buen control, lo cual los hacía difíciles para todo tipo de jugadores. En el caso de este horrendo título, no fue sólo que no se pudiera jugar como se debe, sino que además era repetitivo, lento y desesperante. Prefiero ver secarse a la pintura...

Perdido en los 8 bits

Lo más desesperante del juego es que pasan horas y horas sin saber adónde vas o qué hacer, puesto que no hay etapas ni algo que dirija los pasos. Puedes pasarte todo el día pegándole y hablándole a la gente para que te diga cosas irrelevantes, y lo peor de todo es que los textos tardan horrores en desplegarse en pantalla. El mapa general es por demás molesto y te fastidia estar caminando y buscando cosas dentro de las casas de los demás, como si fueras un amigo de lo ajeno. Realmente es un tedio pasar más de media hora en un juego sin que enfrentes a un solo enemigo o sientas que has progresado en algo.



Se nota que pusieron todas las ganas del mundo al juego, chequen la pantalla del título.





¿Realmente es un juego?

Tal vez crean que estoy exagerando, pero es la verdad: después de haber pasado un buen rato perdido en el limbo de este juego, llega un momento en el que no sabes si estás jugando algo exageradamente malo, o bien estás teniendo una pesadilla provocada por cenar tacos callejeros, como los que acostumbra comer Panteón afuera del Metro. Otro de los detalles que lo hacen enervante es que el personaje da golpecitos que no aplastarían ni a un mosca; y por último, tengo que decir que la verdad ni yo soy tan perezoso, pues el final consiste en una sola pantalla en donde te dicen que Toontown fue salvada y ya pertenece a sus dueños originales, las caricaturas... Vaya, me ganaron el premio de la holgazanería quienes se lucieron con este final.

The Wizard

1989

Iba a dejar de escribir porque tengo que ir a comer algo, pero recordé que definitivamente tenía que hablarles acerca de una de las películas ligadas a los videojuegos que en verdad me hizo tener pesadillas por la cantidad tan notoria de errores, inconsistencias y clichés de mal gusto que ofrece. Estoy hablando de la cinta **The Wizard**, estelarizada por Fred Savage -así es, el famosísimo Kevin de Los años maravillosos- y dos niños más que ni siquiera recuerdo (o más bien, quiero olvidar), la cual tiene una trama que sigo sin entender, por lo sosa que me parece.

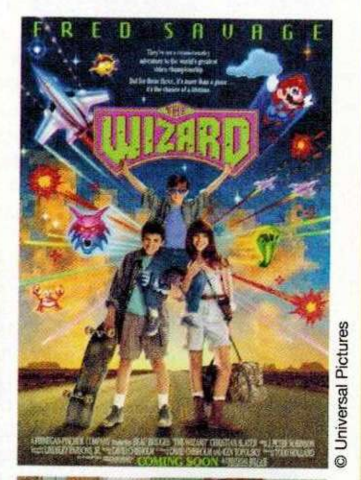
Ajá, sí...

La "historia" de la película nos propone la siguiente situación: **Jimmy**, un niño que sufre de una enfermedad que no es nombrada en la cinta (probablemente autismo), no dice ni una palabra desde que su hermana gemela se ahogó. Vive con su madre y su padrastro y quiere ir a California -la única palabra que dice desde el accidente-, por lo que su hermanastro -quien vive con su otro hermanastro y su padre- decide rescatarlo de la institución en donde lo internaron y llevarlo adonde quiere. En el camino se encuentran a una niña muy vivaz que también desea ir a Reno; juntos deben pasar mil y un peripecias muy al estilo de las películas de los 80 para llegar a su destino, escapando de sus familiares, un inepto detective y olvidando por supuesto las limitantes económicas y físicas de que tres menores de edad recorran el país a sus anchas.





¡Qué gran disfraz, **Jimmy**! ¡Nadie pensaría buscarte debajo de esos lentes falsos!





Un "comercialote"

Ahora bien, fuera de lo sosa que resulta la trama, los críticos consideran esta cinta como un gran comercial de más de una hora, puesto que aparecen muchos juegos -y algunos accesorios- del NES en ella. El porqué es muy simple, se supone que **Jimmy** posee un talento innato para los videojuegos, por lo cual deciden llevarlo a participar en un torneo llamado "Video Armageddon" en donde presentarán un título "sorpresa" que jamás nadie ha jugado, para ganar el premio y repartirlo entre los tres chicos. Claro que por el camino encuentran a más competidores e inclusive al hermanastro mayor y al papá de **Jimmy**, quienes traen un NES en su camioneta.

Aunque ustedes no lo crean...

¿Recuerdan que les mencioné que esta película tiene varios errores e inconsistencias? Pues para evitarme la fatiga, decidí enumerarlos aquí; estoy seguro de que los videojugadores experimentados como yo los encontrarán risibles, pero tal vez haya quien no los haya notado aún. Si deciden comprar esta película, vale la pena que la vean nuevamente con esta lista en sus manos. No puedo creer que siendo una cinta tan ligada a los juegos se les hayan ido tantos errores, y no menciono los normales, sino solamente los que tienen que ver con los videojuegos directamente.

- Cuando **Jimmy** está jugando **Ninja Gaiden**, la niña dice que "no ha sido golpeado ni una vez", pero si se fijan bien, le falta dos líneas a la barra de vida.
- En la escena donde **Jimmy** juega **Double Dragon**, **Corey** dice que lleva 50,000 puntos, pero necesitaría casi terminar el juego para alcanzar esta cantidad, y el niño sólo había jugado un par de minutos.
- Además de eso, en esta parte empieza a apretar botones a lo loco mucho antes de que el juego comience...
- Cuando el papá está jugando en el NES, el hermanastro desconecta el cable del control, lo cual apaga el sistema. Cualquiera sabría que el NES no se apaga si esto pasara... pero supongo que alguien como el papá, que juega como si el control le diera toques eléctricos, no podría notarlo.
- Se supone que nadie -tanto en la película como en la vida real- había jugado **Super Mario Bros. 3** para el momento en que salió **The Wizard** (la idea era darlo a conocer en América). Pero el hecho es que todos los amigos de **Jimmy** le dan consejos sobre ese juego (hasta saben de la existencia de las flautas).
- En un momento dicen que dos chicos ya terminaron el Mundo 2 de **Super Mario Bros. 3**, en realidad acabaron la tercera etapa del Mundo 1.
- El Power Glove no tenía la capacidad de los movimientos tan sutiles que hace **Lucas** para jugar **Rad Racer**.
- Los récords de SMB3 no pueden ser medidos como si fueran los kilómetros de un juego de carreras...
- ¿Desde cuándo usar **Warp Zones** te da puntos como en la película?
- Finalmente (porque ya me cansé), ¿cuándo te da la estrella al final de una escena más de tres mil puntos? Vaya que no cuidaron los detalles.





Como verán, los tres exponentes de esta ocasión se merecen mis premios a la antiexcelencia por tantas y tantas razones que les incluí aquí. Así que los exhorto a que no cometan el error de jugarlos o conocerlos, pero si osan dudar de mi palabra, sólo recuerden que se los advertí. No olviden que pueden enviarme directamente sus saludos, muestras de admiración y lo que me quieran comentar a: wario@clubnintendomx.com. Tengan por seguro que leeré todas sus cartas y correos, pero después de comer y de mi siesta de belleza. ¡Sean como yo!

Centro de Entrenamiento

POKÉMON

Por Panteón

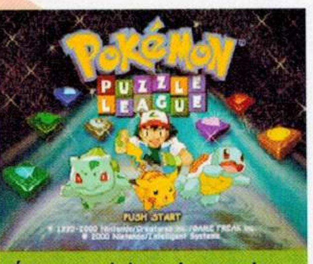
¡Saludos, entrenadoras y entrenadores! Nuevamente estamos en el Centro de Entrenamiento para compartir con todos los fans de la fiebre amarilla nuestras opiniones, estrategias y todo lo relacionado con los monstruos de bolsillo. Quiero agradecerles por las toneladas de correos que hacen favor de enviarme, los cuales leo con mucho gusto. Son tantos, que resulta imposible incluirlos todos en estas páginas, pero no crean que sus comentarios pasan desapercibidos, son leídos y tomados en cuenta. En esta ocasión trataré de responder los más que pueda, no sin hablar sobre uno de los juegos que más me gustan, perteneciente a la clasificación de "alternos" a la serie, tal como me han pedido en sus correos. Empecemos, ¡porque el camino del entrenador es largo!

Pokémon Puzzle League

N64, 2000

Una de las preguntas más frecuentes que he recibido (además de cuál es mi **Pokémon** favorito) es sobre qué juego que no sea de la serie original es mi preferido. Debo de decirles que me agradan mucho **Pokémon Snap** y **Pokémon TCG**, pero el que más me gusta de los títulos alternos es, sin duda, **Pokémon Puzzle League**. Sé de antemano que éste es una adaptación del original **Panel de Pon** (conocido en América como **Tetris Attack**), pero en su momento fue la mejor opción para disfrutar sin problemas de este concepto pues, como no pasaba en el GB y en el SNES, gracias al poder del N64 soportaba sin problemas lidiar con todos los elementos en pantalla cuando caían los castigos más devastadores.





¡Éste es uno de los mejores y más desafiantes *puzzles* que hay!

Sumamente recomendable

Ahora bien, este juego me gustó mucho y no dejo de recomendarlo por su excelente *gameplay*, que es por demás intenso y desafiante, ideal para las retas contra los cuates en fin de semana. Es rápido, adictivo y sumamente violento, a diferencia de otros *puzzles* en los que los castigos sólo te molestan un poco... ¡aquí realmente puedes ser sepultado por castigos que llenan el área de juego! Otro detalle que me gustó -aunque no es exactamente mi favorito- es que se implementó en esta entrega el modo de jugar en 3D, adicional al modo clásico en 2D. La nueva manera de jugar en un cilindro permite castigos más grandes que nunca, pero yo sigo prefiriendo la original; de cualquier modo, es un *plus* que sólo esta versión contiene.



¿Era necesario?

Curiosamente, muchos se han quejado de que realmente **Pokémon Puzzle League** es excelente, pero que se podría creer que es un pretexto para sacar un juego más para aprovechar y exprimir más la franquicia, puesto que en realidad no influye para nada dentro del *gameplay* si eliges a un personaje o a otro, pues no hay efecto de tipos de **Pokémon**, ni nada parecido; simplemente, salen los personajes del anime y ya. Esto no está más lejos de la realidad, pues sí fue para obtener más dinero de la franquicia aprovechando el éxito de la caricatura. Pero seamos honestos, yo prefiero un juego totalmente diferente del pan con lo mismo a lo que ya nos acostumbraron (un niño que comienza su aventura, consiguiendo **Pokémon**, salvando al mundo de un equipo que usa a los **Pokémon** para fines malvados y llegar a ser el mejor de la región recién descubierta...). Y, por otro lado, es un pretexto perfecto para jugar una versión genial de una de las mejores versiones de **Panel de Pon** que han existido, además de que puedes elegir a tu personaje favorito de la serie (la mía es **Misty**). Eso sí, hubiera sido mejor que pusieran a los **Pokémon** existentes y que formáramos un propio equipo de tres... bueno, no se puede tener todo en la vida.



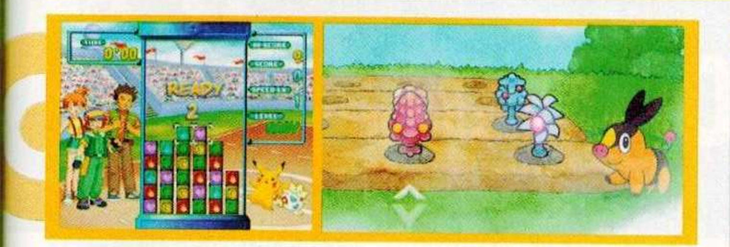
Correo Pokémon

Ahora, pasemos a las cartas y correos que han hecho favor de enviarme. Les agradezco mucho que se tomen la molestia de escribirme unas líneas, las cuales leo con toda la atención del mundo y, si es posible, respondo ya sea por el mismo medio, o bien son publicadas en esta sección.



¿Qué onda, mi buen Panteón? Tengo 20 años, más de la mitad de los cuales he sido un videojugador, lo mismo jugando **Pokémon**. Creo que ya se pasaron con la franquicia amarilla, pues lanzar más de tres versiones en tres años me parece excesivo. Hasta **Platinum** todo estaba bien (de todas formas ya se había vuelto monótono), pero **SoulSilver**, **HeartGold** y después **Black** y **White...** Me dieron ganas de tirar mis demás cartuchos de **Pokémon** porque no los termino de disfrutar completamente ya que sacan una nueva generación tras otra, y lo peor, sin muchas novedades; de hecho, son casi nulas, un poco en apariencia y nada más. Sí soy un fanático y me autodenomino entrenador **Pokémon**, pero ya me hicieron llegar al límite. Si siguen así, no creo que vuelva a jugar **Pokémon** hasta que vea un verdadero cambio. Ah, sí, mis **Pokémon** favoritos son **Mewtwo**, **Blaziken**, **Thyplosion**, **Charizard**, **Lucario** y **Pidgey**, pero su última evolución, que no recuerdo cómo se llama. Siempre leo tu opinión primero en la reseña de un juego, para decidir si probarlo o no.

Rodolfo García Morán



Hola, Panteón, me encanta esta sección. Es la primera vez que escribo, así que sería estupendo si fuera publicada mi carta. Quiero compartir una experiencia. Yo solía ser de esos que sólo querían terminar el juego, no andar con detalles. Desde el primer juego de **Pokémon** que tuve (que fue el **Pokémon Ruby** para GBA), sólo me importaba iniciar, viajar sin detenerme y ganar, pero en la versión **Black** que me acabo de conseguir, por un pequeño error descubrí que no todo es ganar, sino que también es importante detenerse en detalles ya que esto puede darte ventajas. Por ejemplo, en la edición **Black**, gracias a pequeños detallitos, me regalaron un **Pokémon** elemental (**Pansage**) y me dieron muchas otras cosas en mi trayecto hacia la liga. Aún no termino el juego, pero sinceramente prefiero entrenar a mi equipo **Pokémon: Emboar**, **Fraxure**, **Palpitoad**, **Victini**, **Heatmor** y **Unfezant**, que ir como loco avanzando bruscamente sin realmente disfrutar de esta divertida y estupenda saga. Bueno, eso fue todo. Saludos, y continúen con su estupendo trabajo en esta revista que tanto me gusta.

Luis Carlos Argüelles Macías

Saludos, Luis Carlos. Como podrás ver, fue publicada tu carta. En verdad que la tuya fue la mejor de todas las misivas que decidí incluir, y no por las flores, sino porque tuviste el valor de reconocer que estabas en un error y que decidiste regresar del lado oscuro de los acabajuegos y pasarte al de los verdaderos videojugadores, que saben cómo disfrutar y valorar al cien un buen título, como lo son las versiones de **Pokémon**. Eres una muestra viviente de que siempre podemos ser mejores si nos decidimos, y el camino del buen entrenador que has tomado te traerá todavía más recompensas y satisfacciones si continúas con esa manera de pensar. ¡Te felicito!



Las versiones **Pokémon Black** y **White** siguen dando de que hablar.



Hola, Rodolfo, muchas gracias por escribir. Fíjate que tu opinión es muy objetiva y concuerda con mi punto de vista acerca de tantas y tantas versiones, pues realmente no ha habido un cambio como tal, sino puras actualizaciones de lo mismo, como ha pasado con la serie **The King of Fighters**, por ejemplo. Ojalá que muchos comprendieran este detalle, pues mientras sigan comprando y comprando las versiones a ojos cerrados, van a seguir sacándolas. Por eso sigo pensando que la mejor versión es y seguirá siendo la **Red** (y la **Blue**, obviamente). Espero que no sea la última vez que me escribas, para que compartas tu opinión con los demás entrenadores.



¡Hola, Panteón! Es la primera vez que escribo, quiero preguntarte si las cartas de **Pokémon** llegarán este año a América Latina, porque sólo traen importadas de EU y están en inglés; además, por costos de importación, un mazo o un sobre tienen un precio un tanto elevado. También quisiera saber si el *bann* que harán para las cartas que son de 2009 hacia atrás corre con los torneos oficiales. Espero tu respuesta, ¡saludos a todos los pokéfans!

Diego Pérez
Curico, Chile

Saludos, Diego, qué bueno saber que sigue teniendo fama este genial juego de tarjetas. Mira, lamentablemente sería difícil sacar cartas en distintos idiomas debido a que habría problemas y confusiones con los nombres de los ataques y efectos (ocurrió con las ediciones traducidas de **Red** y **Blue**); por ende, hay que pagar un poco más por la importación. Sobre el *bann* de cartas, recuerda que, al igual que las reglas y actualizaciones, no afecta realmente las cartas, sino a todo el juego en sí. Cada año hay nuevas reglas y banneo de cartas, aunque si juegas con tus cuates, obviamente las reglas pueden adaptarse a la opinión de cada quien.

Hola, Panteón, soy María Jazmín Sanabria López, fan de **Pokémon**. Tengo el juego de **Pokémon White Version**. ¿Sabes?, tienes mucha razón en eso de que los **649 Pokémon** son una exageración; bueno, tengo una estrategia que podría servir:

- En los líderes de gimnasio uso puros **Pokémon** que sean superefectivos, pero pongo al último a mi **Pokémon** principal, y uso de preferencia **Pokémon** variados.

También tengo unas cuantas dudas:

- ¿Van a sacar más temporadas para descargar el **Liberty Ticket** en **Pokémon Black** y **White**?
- ¿Sabes dónde venden peluches de **Pokémon**, sobre todo de **Victini**?

Mis **Pokémon** favoritos son **Victini**, **Salamence**, **Riolu**, **Cyndaquil**, entre otros. Por último, quería crear mis propios monstruos, pero que hicieran malabares, pero casi todos me salieron similares a los **Pokémon**. ¿Podrías dar tips para hacer uno en especial que sea original? Planeo hacer uno más, pero que sea original. Espero que me puedas contestar y publicar mi mensaje.

¡Muchas gracias por escribirme, Mary! Por lo que veo, muchos compartimos la opinión de la cantidad tan exagerada de monstruos de bolsillo, pero bueno... pasemos a lo demás. Tu estrategia es muy buena, la idea es que siempre haya una variedad, y no nos enfrasquemos en el mismo equipo de principio a fin. Y respecto de tus dudas, aquí están las respuestas:

- No sabría decirte. Hasta el momento no hay noticias sobre esto, pero si sé algo, no dudes en que lo comentaré tan pronto como sea posible.
- He visto que venden peluches en las tiendas donde hay productos de anime y videojuegos, pero un lugar específico no lo sé. Sería genial tener un Pokécenter en México...

Finalmente, te puedo comentar que la idea de hacer **Pokémon** originales es muy popular y buena, pero es lógico que te salgan parecidos a los existentes porque ya los tenemos en la mente al momento de crear algo propio. Puedes enviarme tus diseños para que te ayude, y si gustas, podríamos compartirlos con los demás entrenadores. Hubiera sido genial que algunos de tantos nuevos **Pokémon** que han sacado fueran de fans, que se dieran a conocer en un concurso o algo así, ¿no crees?



Victini es uno de los nuevos Pokémon, y uno de los favoritos.

Por este mes hemos terminado. La próxima vez trataremos un tema distinto, así que espero que no se pierdan por nada del mundo la próxima edición de nuestra revista ni ninguna otra. Agradezco nuevamente que me hagan llegar sus opiniones, dudas y comentarios. Recuerden que pueden escribirme a **panteon@clubnintendomx.com** con el asunto Centro de Entrenamiento, así harán valer su opinión. ¡Saludos!

Uno con el control

Por Juan Carlos García "Master"

¿Cómo pasaron sus vacaciones? Espero que haya sido con sus amigos compartiendo grandes momentos en el Wii o Nintendo 3DS. En esta ocasión hablaré del juego que ha causado sensación en la nueva plataforma portátil, me refiero a **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**. No les voy a dar una guía para terminarlo, simplemente mencionaré algunos detalles que algunos no conocen. Además, resolveré las dudas más frecuentes a las que nos enfrentamos cuando jugamos por primera vez esta obra maestra. Así que espero lo disfruten.



Simplemente, el mejor de todos los tiempos

No es una exageración decir que **Ocarina of Time** cambió la historia de los videojuegos y varios conceptos, que parecían ya inamovibles por aquellos años, sin mencionar que la historia que vivimos con **Link**, **Sheik**, **Saria**, **Darunia** y **Zelda** es mágica. Todo dentro de Hyrule tiene vida, tanto así que podemos pasar tiempo cabalgando con Epona, pescando en el lago de Hylia o paseando en Lon Lon Ranch y divertirnos de la misma manera.

Una obra de esta magnitud oculta muchos secretos y dificultades, que en ocasiones nos mantienen buscando por semanas una solución. Por ello, a continuación voy a comentar algunos detalles para que la aventura por estas tierras sea aún más placentera.







Siempre que vean una antorcha apagada, busquen cómo encenderla, puede ocultar un secreto.







El misterio de las **Skulltulas**

En todo el juego, dentro y fuera de los templos, se han ocultado cien arañas doradas, conocidas como **Skulltulas**; al eliminar a una, obtenemos un cráneo dorado como reconocimiento. Ahora bien, no son sólo adornos, se pueden intercambiar por diferentes premios en Kakariko Village, dentro de una casa al centro del pueblo, donde la familia que la habita ha sido víctima de una maldición: los convirtieron en arañas; sólo reuniendo todas, el hechizo acabará.

Por cada miembro de la familia al que se ayude se obtienen mejoras, como considerables aumentos en la cantidad de rupias que pueden acumularse. Pero, sin duda, el mayor beneficio es la Shard of Agony. Originalmente, para Nintendo 64 se obtenía Stone of Agony, un ítem en forma de Rumble Pack que ocasionaba que el control vibrara cuando se estaba cerca de algún secreto, como un agujero, una fuente de hadas... en fin. El caso es que en el N3DS no se podía utilizar el mismo método, por lo que ahora se emplea Shard of Agony, elemento que emite un sonido en el mismo caso.

Si en los agujeros se colocan frijoles y después se agrega agua (no, no es un experimento escolar), crecerá una planta en la que es posible subir para explorar nuevas zonas. Así que no dejen ningún agujero sin uno de estos frijoles mágicos; ese cuarto de corazón que les falta puede estar esperando por ustedes luego de usarlos.



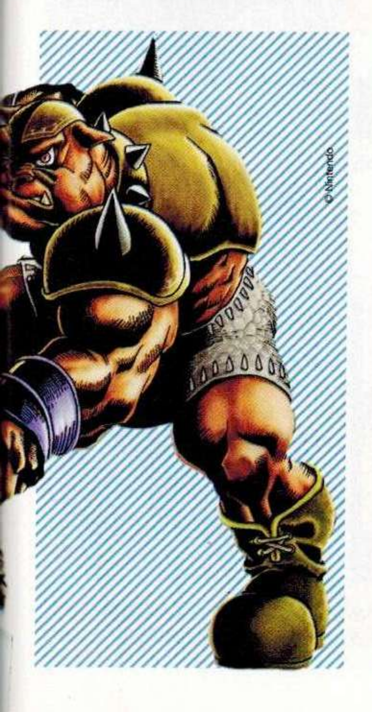




Jabu-Jabu parece hambriento, ¿con que abrirá la boca? ¿Tal vez con un pez?



Pasemos a lo importante: ¿cómo logramos encontrar todas las **Skulltulas**? Las que causan más problemas son la que se encuentran en lugares externos, como Hyrule, Death Mountain o Zora's Domain. Para localizarlas es necesario que busquen por unos pequeños agujeros; como referencia, hay uno que se encuentra justo en la entrada del segundo templo en Death Mountain. Con ayuda de una botella atrapen algunos insectos (pueden estar ocultos en piedras o en la copa de árboles); libérenlos sobre los agujeros y aparecerá una **Skulltula**.

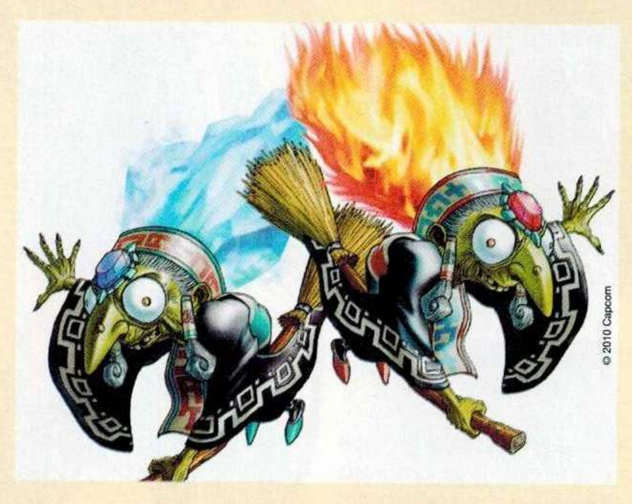


El sol guarda un gran secreto... también todo Hyrule

Las flechas de fuego han sido uno de los mayores dolores de cabeza de este juego. Encontrarlas puede ser toda una odisea, si no se fijan en los pequeños detalles pero, bueno, si ya no pueden más con la angustia, diré cómo obtenerlas. Deben dirigirse hacia Lake of Hylia, caminar por el puente y llegar a la pequeña isla a la mita del lago. Ahí, esperen a que salga el sol, y justo cuando vean el primer rayo, disparen una flecha al sol. Si lo hacen bien, en el pequeño montículo con dos pilares, que se encuentra más adelante, caerá la codiciada flecha de fuego.



Recuerden cambiar el escudo de madera en la tienda del mercado, antes de ir al segundo templo.



Otro ítem que es muy útil, pero a muchos se les complica encontrar, son las botellas. Daré la ubicación de las primeras dos para que no sufran tanto. La primera se obtiene en Lon Lon Ranch; entren al granero con **Talon**, los retará a encontrar tres gallinas especiales de entre una decena de éstas. Si lo hacen, ganarán una botella de leche. La segunda también tiene que ver con gallinas, pero se consigue en Kakariko Village. Casi al subir a Death Mountain encontrarán a una chica asustada porque sus gallinas salieron del corral, encuéntrenlas y el premio será una botella, vacía pero valiosa.

En el mercado del castillo de Hyrule, no olviden pasar a la tienda de máscaras; no tienen que comprarlas, las dan para que les consigan dueño. Si terminan la secuencia, obtendrán un regalo muy especial, una máscara con poderes secretos... Pero bueno, puedo decirles que la primera máscara, la de Keaton, se la deben dar al guardia de Death Mountain.

Existen dos accesorios que, si no los consiguen, no podrán seguir avanzando. Me refiero al Hookshot y a Lens of Truth; para el gancho deben ir como **Link** adulto al cementerio detrás de Kakariko Village. Ahí, jalen una de las tumbas de la parte derecha y sigan al extraño ser que va dejando caer fuego; al final les dará el Hookshot. Para Lens of Truth, deben ir también a Kakariko, pero como **Link** niño, y tocar Song of Storms dentro del molino, para que el agua del pozo baje. Entren en él y, luego de unos *puzzles*, encontrarán el Lens of Truth.

Como **Link** adulto, entren a la habitación de la derecha del puente que conduce al mercado del castillo de Hyrule. Encontrarán un comerciante muy particular que pedirá que recolecten Poes, pero no cualesquiera, tienen que ser especiales. Los distinguirán porque usan una corona y están regados por la planicie de Hyrule. Cuando tengan a todos, les darán una sorpresa.

La leyenda continúa con nosotros

Con estos consejos llegarán más rápido contra **Ganon**, pero recuerden que si están atorados en alguna otra parte del juego, pueden escribirme y con gusto les ayudaré. De igual manera, si descubren un *bug* o algo curioso y quieren compartirlo con la comunidad de Club Nintendo, escriban a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com y a mi Twitter personal, **@MasterKiraCN**. Que pasen un excelente mes... bueno, antes de despedirme les dejo una pregunta: ¿ya encontraron el póster de **Skyward Sword** dentro de **Ocarina of Time 3D**? El siguiente número les diré dónde encontrarlo.







Todas las melodías que se enseñan pueden ser la llave para descubrir nuevos caminos, si se tocan en lugares correctos.

Cuando las franquicias buenas se vuelven malas...

Tropiezos en el camino de la fama

La industria del entretenimiento electrónico ha visto nacer y morir muchísimas franquicias que se han ganado un lugar en el corazón de los jugadores alrededor del mundo, algunas han conseguido un estatus de "intocables" o "de culto". Resulta casi peligroso hablar en contra de series como **Zelda** o **Pokémon**, pero siendo sinceros muchas han caído en errores que ya no gustan inclusive a los fans de hueso colorado. En esta ocasión veremos algunos casos que consideramos como fallos por parte de la gente detrás de las franquicias, que han contribuido a que caigan del pedestal y por consiguiente, del gusto de los jugadores.

Factores

Hay varias condicionantes para que una franquicia caiga del gusto de la gente. Una de las más comunes se presenta cuando se alarga una serie demasiado, pues tiende a ser repetitiva y se acaban las ideas. Hay otros casos en donde una mala decisión o cambio da un giro total a la franquicia, y resulta que a los fans no les agrada. Son varios los factores que pueden afectar, así que para explicarlo mejor aquí tenemos algunos ejemplos de franquicias conocidas en las que un pequeño error puede hacer que se pierda la confianza y preferencia de los jugadores y del público en general.

Castlevania

La saga inmortal ha tenido muchísimas entregas en casi todos los sistemas habidos y por haber de la industria y ha gozado de la preferencia de los fans durante décadas por su genialidad. No obstante, hay dos detalles que han sido duramente criticados por sus seguidores: el primero fue que los juegos portátiles que han salido a partir del Game Boy Advance fueron increíblemente repetitivos, con cuartitos por encontrar y modos de juego similares a más no poder. El segundo, y que más afectó a la serie, fue la inesperada decisión de hacer un *Reboot* de la franquicia, lo cual se ha considerado casi como tirar a la basura toda la magnificencia de los juegos anteriores.





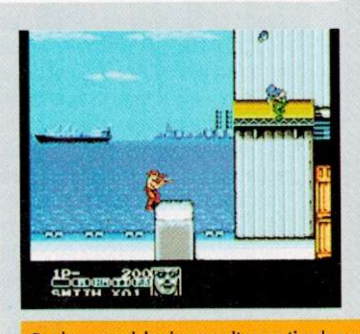
La saga inmortal ha tenido muchísimas entregas, pero la repetición constante le ha afectado, por lo que ha perdido algunos de sus fans más leales.



Castlevania es una de las series más legendarias, lamentablemente aún esta serie tiene sus detalles en contra.

Contra

Una de las series consentidas de Konami es la desafiante saga **Contra**. No podemos decir realmente que se ha convertido en una mala franquicia, pero indudablemente tuvo dos condicionantes que hicieron que algunos de sus títulos fueran totalmente repudiados por los fans. El primer error fue tratar de localizar un juego cancelado, de nombre **Arc Hound**, cuya entrada en la serie con el nombre **Contra Force** fue algo reprochable por su pésimo *gameplay*, distinto a lo que conocíamos. Tiempo después hubo geniales entregas, como **Contra III: The Alien Wars**, pero la decisión de llevar a la serie por nuevas rutas al tratar de hacerla en 3D tuvo consecuencias desastrosas. Afortunadamente, decidieron regresar al buen camino y nos devolvieron el *gameplay* que dio fama a la saga con dos excelentes títulos: **Contra ReBirth** y **Contra 4**, entregas que te recomendamos ampliamente, si eres fan de la serie.

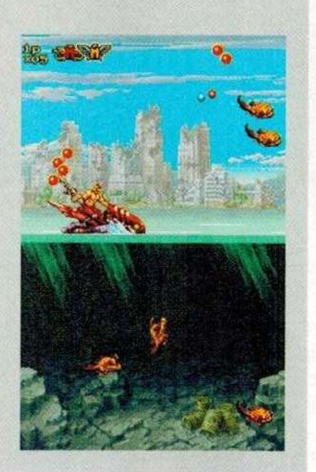




Por lo general, los juegos alternos tienden a afectar enormemente a una franquicia. Tal fue el caso de **Contra Force**, el cual no tuvo la calidad original.



Por fortuna, algunas franquicias regresan al buen camino después del tropiezo, como pasó con el excelente **Contra 4**, para Nintendo DS.



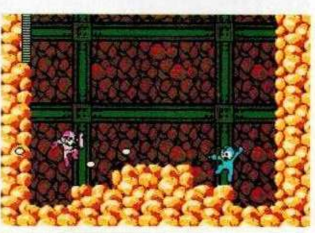


Final Fantasy

Lo sabemos, los juegos de esta serie son casi intocables por ser una muestra de la excelencia en cuanto a gráficos, historia, personajes y, sobre todo, una de las mejores muestras de música en videojuegos. Pero como en muchas ocasiones, el problema de **Final Fantasy** ha sido la casi incontable cantidad de versiones, secuelas, *remakes*, series alternas y precuelas, que hacen que casi sin pensar digamos: "OTRO **Final Fantasy...**". Repetimos, no es que los juegos sean malos en sí, pero indudablemente hubieran sido mejores si se hubieran lanzado como series aparte, no sobreexprimiendo el título **Final Fantasy**, como ocurrió con la saga alterna **Crystal Chronicles**, la cual ya tiene varias secuelas. Todo sea por seguir sacándonos dinero a más no poder, ¿verdad?



La serie **Crystal Chronicles** no es mala, el problema es que pudo haber triunfado sin el "**Final Fantasy**".



Los juegos de la serie original son muy buenos (checa la Evolución de este número), pero su esencia se perdió...

Mega Man

El androide de titanio azul tuvo varias secuelas en el NES que no recibieron críticas tan duras debido a que no se perdió nada de una a otra; al contrario, cada una era mejor que la anterior e implementaba cosas nuevas que la hacían más atractiva. Con la serie X notamos una evolución real que llevó a la franquicia a un nuevo horizonte de grandeza. Lamentablemente, no podía faltar el pelo en la sopa, y a pesar de que las continuaciones fueron muchas (al igual que variantes como **Mega Man Zero** y los alternos como **Mega Man Soccer**), dos cambios radicales fueron decisivos para que los fans perdieran el gusto por la serie. Primero, el concepto de la línea alterna, **Mega Man Legends** fue recibido con horror por los jugadores. Además de que el *gameplay* era terrible, nos impactó que convirtieran a nuestro robot favorito en un gambusino que parecía hecho de latas de refresco. Segundo, un cambio todavía más increíble (y no en el sentido de admiración) fue cuando hicieron la serie **Battle Network**, en donde **Mega Man** fue transformado en un programa de computadora que pelea contra virus en la red... Así es, aparte de que era una variante nefasta, lo peor fue que no sólo lanzaron varias entregas, sino que inclusive hubo dos versiones de las últimas, lo cual nos recuerda sólo una palabra: "Fusilmon".

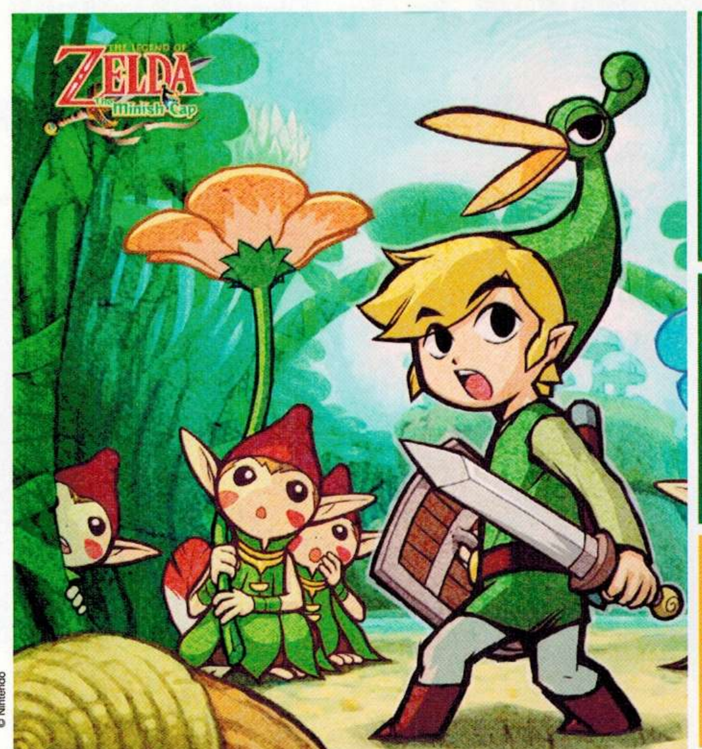
Títulos como **Mega Man Legends** no gustaron como las entregas anteriores y sólo provocaron la ira entre los fans.

The King of Fighters

Olvidemos que esta serie se presta para que los malos jugadores desarrollen técnicas por demás tramposas y jueguen sólo por ganar. Tampoco hablaremos de que sus jefes se distinguen por que su dificultad se basa en que sus poderes son sólo barreras y deben ser casi siempre truqueados para vencerlos. El punto a tratar en esta ocasión es que por sacar un nuevo **KOF** cada año (o al menos es lo que se trató en un principio) se olvidaron de que una secuela debe tener algo verdaderamente nuevo y diferente en relación con su predecesor: en lugar de hacer sólo actualizaciones (*"ahora ponemos un personaje extra que se llame Striker y que ayude... ahora lo quitamos y ponemos otra cosa... ahorita se nos ocurrirá algo"*). La serie no es mala, pero cayó en un error garrafal que le costó caro: *"La repetición funciona, fans; la repetición funciona, fans"*.



Si jugaron un **KOF**, ya los jugaron todos, pues sólo hay actualizaciones.







Hay juegos de la serie que no han sido bien recibidos por los fans de la franquicia, entre ellos **Zelda II: Link´s Adventure** y **The Legend of Zelda: The Wind Waker**. No obstante, ha conservado a muchos de sus seguidores por considerarse como una de las sagas de culto de los videojuegos.

The Legend of Zelda

Así es, sabían que íbamos a llegar a este punto, ¿o no? Vámonos rápido para alcanzar a esquivar jitomatazos de los fans. Simplemente, vamos a dejar en claro que comete el mismo error que muchas otras series: la repetición. Claro que aquí está muy bien disfrazada con una "historia nueva", apoyada con el hecho de que siendo una serie "de culto" los fans van a comprar la siguiente entrega a ojos cerrados; ¿o van a decir que no todo es comenzar con una espada y un escudo de madera y terminar con la Master Sword (otra vez...)? ¿Ah, verdad? Claro que siempre habrá un elemento que "sirve para un nuevo *gameplay*", como un instrumento musical, una varita o algo similar, para despistar a la gente y que se venda como algo realmente distinto.

Pokémon

Finalmente, tenemos otro ejemplo de la repetición, exageración de secuelas y abuso de la fama de la franquicia. Sabemos de antemano que los juegos de **Pokémon** han tenido la misma primicia: un chico(a) que quiere ser entrenador recibe su primer monstruo de bolsillo por azares del destino; tiene un amigo/rival que siempre va un paso delante de él(ella) y hay un grupo que usa a los **Pokémon** para fines malvados, a quienes debe vencer antes de convertirse en el maestro de esa región. Pasa lo mismo con **Zelda**, pues con cada entrega hay detalles repetitivos que son disfrazados con el sobrenombre de "nuevo", como más especies de **Pokémon**, una nunca antes conocida región y un profesor que es una eminencia en su localidad.



Pokémon se ha mantenido en el gusto de los fans desde su primera entrega, pero muchos entrenadores se han retirado debido a la repetición.

Conclusión

Como verán, las similitudes entre los factores que convierten en malas a las franquicias que nacieron buenas son comunes y se repiten como si fueran una especie de patrón comercial. No nos malinterpreten, las sagas son excelentes, el punto es que no deberían sacar un juego nuevo si en verdad no van a ofrecer algo realmente novedoso. Si no es así, mejor que se quede como una entrega única que sobrepase la perfección de la originalidad, en lugar de caer en la repetición y el hastío.

Evolución MEGA MAN


© Capcom

Trascendiendo más allá del tiempo

Hay franquicias que se distinguen por ser una "maravilla de un solo éxito"; otras, por ser una trilogía memorable, y algunas más por tener tantas secuelas que resulta virtualmente imposible que una sola persona tenga todas las entregas. En el caso de **Mega Man**, Capcom no solamente ha lanzado juegos para casi todas las consolas a partir de la era de los 8 bits, sino que también nos ha ofrecido variantes y títulos de la misma franquicia que han llevado a este personaje a horizontes más allá de una simple evolución. Vamos a ver rápidamente cómo ha sido el cambio a través de los años de este singular androide que sigue de una u otra manera en el gusto de los fans de ayer y hoy.

Mega Man (serie original)

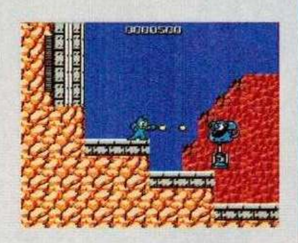
Todo comenzó con un juego para Nintendo Entertainment System, que se distinguió por tres elementos: su gran calidad de contenido, la desafiante dificultad que nos presentaba y un horrendo arte en portada que ni a golpes nos invitaba a jugarlo. Ésta es la serie original de **Mega Man** y la que ha tenido más entregas, en donde el *gameplay* se ha mantenido simple y divertido pero sin olvidar presentarnos un buen reto e innovaciones, así como una historia emotiva y memorable.

Mega Man
NES

1987

El primer juego presentó el *gameplay* y los estándares que se iban a mantener durante toda su historia. Fue destacable por la selección libre de las primeras etapas, que culminaban en una pelea contra un robot enemigo de quien **Mega Man** podía copiar el arma para usarla durante el juego, la cual era más efectiva en contra de ciertos enemigos y jefes.







Mega Man 2
NES

1988

Un año más tarde apareció la secuela del éxito de Capcom, con un par de elementos nuevos, como los tanques de energía, que permitían a **Mega Man** recuperarse por completo de los impactos recibidos en cualquier momento, y la opción de *password* para continuar el juego en donde te quedaste en otra ocasión.



Mega Man 3
NES

1990

Mega Man volvió a la acción manteniendo los mismos estándares de siempre pero implementando novedades, como un movimiento conocido coloquialmente como "la barrida", que además de permitirte pasar por lugares pequeños, hacía más dinámico el *gameplay*. Lo notable fue la incursión de su perro **Rush**, que ayudaba al héroe, y la primera aparición de **Proto Man**, el hermano de **Mega Man**.





No cabe duda de que, a pesar de tantas y tantas secuelas y versiones, la serie original es la más querida y preferida de los fans. Compite solamente con la serie **X**.

© Capcom

Mega Man 7
SNES

1995

La llegada de **Mega Man** al nuevo sistema de Nintendo marcó la primera ocasión en que el protagonista, al igual que todos en la franquicia, vieron un cambio en cuanto a diseño, dejando atrás los gráficos de 8 bits a los que estábamos acostumbrados. No obstante, se conservó el *gameplay* clásico, que fue genialmente adaptado para la nueva generación de consolas.



Mega Man 8
PSX

1996



Siguiendo la temática presentada en el anterior, una nueva entrega apareció para dar continuidad a la saga. Como suele suceder con las secuelas, no tuvo el mismo impacto entre los fans de la serie, aunque no por eso quiere decir que sea malo. Este juego estuvo, posteriormente, incluido al igual que los títulos anteriores en **Mega Man Anniversary Collection**.

Mega Man 4
NES

1991

La cuarta entrega no se hizo esperar después del éxito de las tres primeras partes, y aunque no es tal vez la mejor de la serie, sí cabe mencionar que las novedades fueron decisivas para crear un estilo de juego todavía más sólido. Un nuevo científico apareció en escena, y **Mega Man** obtuvo uno de sus más notables mejoras: el *Mega Buster*.



Mega Man 5
NES

1992



No hay quinto malo, dicen por ahí, pero algunos consideran a **Mega Man 5** como uno de los títulos menos atractivos de la serie. La trama fue lo más interesante, pues supuestamente **Proto Man** había secuestrado al **Dr. Light**, lo cual fue revelado como falso al final. Uno de los factores más criticados fue que la dificultad bajó bastante.

Mega Man 6
NES

1993

La última entrega de la serie original que vimos en el NES presentó cambios, como poder adaptar a **Rush** para dar nuevas habilidades a **Mega Man** y la ayuda de un nuevo compañero animal: **Beat**. Lamentablemente, a pesar de todo la serie comenzó a decaer en popularidad por tantas secuelas; para enfrentar esto, un verdadero cambio estaba en proceso.



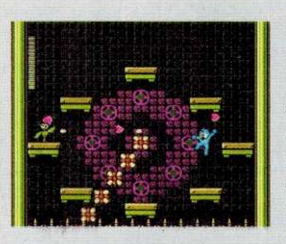
Mega Man & Bass
Super Famicom/GBA

1998

Un título sólo disponible originalmente para el mercado japonés, que era una especie de *spin-off* de la serie original. Juego en donde el robot de nombre **Bass** (introducido en **Mega Man 7**) entró en escena para ayudar al héroe. Posteriormente, fue trasladado al mercado americano en el GBA y mantuvo el *gameplay* de esta nueva serie tan genial.

Mega Man 9
WiiWare

2008



Después de una larga ausencia, la serie original regresó para regocijo de los fans. Pero lo más interesante fue que decidieron hacerlo no con los gráficos tipo caricatura que vimos a partir del séptimo juego, sino regresaron al estilo de 8 bits, lo cual fue aplaudido por los videojugadores. Este juego está disponible para descargarse para WiiWare.

Mega Man 10
WiiWare

2010

La más reciente entrega de la serie continuó con la temática presentada en **Mega Man 9**, aunque aquí ya podías elegir a **Proto Man** de manera libre. De cualquier manera, nuevas escenas y *bonus* estuvieron disponibles para descargar como contenido adicional, lo cual generaba un gasto extra; detalle que fue duramente criticado.



Mega Man X

Apareciendo de manera simultánea con algunos de los títulos de la franquicia principal, **Mega Man X** marcó la más notable y mejor recibida de las evoluciones del personaje. Este robot no es el mismo de la serie original, sino un nuevo androide capaz de sentir emociones y tomar sus propias decisiones. Éste también fue creado por el **Dr. Light**, pero para probar sus sistemas, **X** -el nuevo héroe- debía mantenerse en estado suspendido por cien años. Esta nueva historia comenzó una serie diferente, que se caracterizó por ser más seria que la original y por tener más acción y elementos novedosos.

Mega Man X SNES 1994

Además de tener una evolución en diseño, gráficos y personajes, **Mega Man X** impresionó a los jugadores porque mantenía los estándares de calidad de la franquicia (así como la mayoría de los elementos del *gameplay* básico). Tuvo innovaciones como el hecho de que las escenas cambiaran de una u otra manera dependiendo de los enemigos destruidos. Adicionalmente, **X** podía conseguir piezas de una armadura especial para tener más habilidades, y se presentó un nuevo compañero que pronto tendría fama por sí mismo: el reploide conocido como **Zero**.



Mega Man X2 SNES 1995

Los cambios entre el original y la secuela fueron varios, y la historia se tornó todavía más seria y hubo innovaciones adicionales. Al igual que en la entrega anterior, **X** podía conseguir partes de una nueva armadura (aspecto que se ha mantenido desde entonces) y adquirir un poder de la franquicia **Street Fighter**: el *Shoryuken* (en el primero fue el *Hadoken*). **Zero** regresó de la muerte y juntos se prepararon para una nueva entrega llena de acción.





X, el nuevo héroe de la franquicia, estelarizó la segunda serie, la cual es por mucho la más dinámica y emotiva.

Mega Man X3 SNES 1996



Nuevas sorpresas incluyeron esta entrega, como la opción de jugar por primera vez con **Zero** -aunque de manera limitada- y la incursión de un nuevo científico, que amenazaba la delicada tranquilidad del mundo. Sería la última entrega de la serie para el SNES, y nos dejó con preguntas sobre la historia. Este juego fue notable por tener variantes al final e impresionantes gráficos.

Mega Man X4 PSX 1997

La serie llegó a otra consola con cinemas y una alteración no muy bien recibida de carácter gráfico y de *gameplay*. No significa que estos cambios fueran malos, sino que se perdió un poco la seriedad de la serie al presentar los videos y estilo tipo anime todavía más marcado que en las entregas anteriores. Nuevos personajes fueron introducidos y más armaduras para **X**.





Mega Man X5 PSX 2000

Realmente, no hubo grandes cambios entre las versiones que siguieron, puesto que se mantuvieron los estándares presentados en **Mega Man X2** y no sufrieron modificaciones notables, con excepción de la implementación de más y más armaduras para **X** y la continuidad de la historia presentada por medio de videos bastante buenos.



Mega Man X6 PSX 2001



Tal como pasó con la serie original, **Mega Man X** pedía a gritos un cambio que en verdad marcara una evolución en lugar de actualizaciones que ya no presentaban nada nuevo a la franquicia. Al igual que los otros títulos de la serie **X**, este juego fue incluido dentro de **Mega Man Anniversary Collection**, para Nintendo GameCube.

Mega Man X7 PS2 2003

La serie dio un salto a otra consola, pero fuera de una considerable mejora en cuestión de gráficos, nada realmente innovador fue presentado y los fans comenzaron a experimentar ese sentimiento inevitable de estar comprando lo mismo una y otra vez, aunque lo seguían haciendo por que se trataba de una continuación de la serie.



Mega Man X8 PS2 2004

La última entrega numerada conservó casi todos los elementos repetitivos de la serie, y fue esta repetición lo que cansó a los jugadores y llevó a la franquicia a "correr en círculos". La falta de una conclusión ha sido uno de los elementos que ha afectado siempre a la franquicia en general. Después de tantas y tantas secuelas, en lugar de tener dicho final lo que obtuvimos fue la creación de más series alternas para la franquicia.



Mega Man X Command Mission GCN 2004

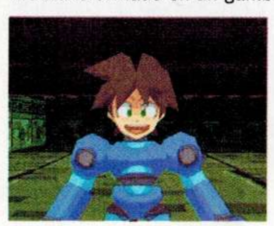
Los cambios entre el original y la secuela fueron varios, la historia se tornó todavía más seria y hubo innovaciones adicionales. Al igual que en la entrega anterior, **X** podía conseguir partes de una nueva armadura (aspecto que se ha mantenido desde entonces) y adquirir un poder de la franquicia **Street Fighter**: el *Shoryuken* (en el primero fue el *Hadoken*). **Zero** regresó de la muerte y juntos se prepararon para una nueva entrega.





Mega Man Legends

Aparte de la serie original y la **X**, la franquicia tuvo cambios evolutivos que no siempre podrían considerarse como buenas ideas. Una de las que menos éxito han tenido es, sin duda, la serie **Legends**, en donde el héroe de titanio fue transformado en un gambusino. Para dar una "continuidad" al universo de **Mega Man**, dichas series alternas se llevan a cabo muchos años antes y atrás de la serie original; consideramos esto como pretexto para sacar más y más juegos entre sagas. La más reciente entrega de **Legends** verá la luz en el nuevo sistema portátil de Nintendo, el 3DS.



- **Mega Man Legends/64,** N64, 1998
- **The Misadventures of Tron Bonne,** PSX, 2000
- **Mega Man Legends 2,** PSX, 2000
- **Mega Man Legends 3,** 3DS, 2011



La verdad, este cambio fue uno de los más criticados, pues echa a perder toda la magnificencia de la serie. Pudo haber salido perfectamente sin mezclar al héroe de titanio azul...



Mega Man Battle Network

El otro cambio radical que sufrió **Mega Man**, al igual que la franquicia entera, fue que en esta serie alterna ya no se trata de robots que combaten entre sí, sino de programas de computadora que navegan por el ciberespacio. La temática hubiera sido buena, pero quisieron darle un empuje al ligarla con el androide azul. Por ende, el resultado fue una serie repetitiva que llevó a un nuevo nivel el concepto de hacer pan con lo mismo, sin grandes innovaciones, y lo que es peor, sacar no una sino dos versiones de cada juego a partir de la tercera entrega.



- **Mega Man Battle Network,** GBA, 2001
- **Mega Man Battle Network 2,** GBA, 2001
- **Mega Man Battle Network 3 White Version/ Blue Version,** GBA, 2002
- **Mega Man Battle Network Transmission,** GCN, 2003
- **Mega Man Battle Network 4 Red Sun Version/ Blue Moon Version,** GBA, 2003
- **Mega Man Battle Network 5 Team ProtoMan Version/ Team colonel Version,** GBA, 2004
- **Mega Man Battle Network 6 Cybeast Falzar Version/ Cybeast Gregar Version,** GBA, 2005

Mega Man Zero

La última de las series alternas, y la más rescatable, fue **Mega Man Zero**, en donde el protagonista no es ni **Mega Man** ni **X**, sino el reploide favorito de todos: **Zero**, quien después de una larga espera, como casi chatarra abandonada, es encontrado por una científica de nombre **Ciel**, quien lo reanima y lleva a una nueva jornada llena de acción. Este juego conservó algunos de los elementos de la serie **X**, pero tuvo su propio y distintivo *gameplay* en donde se conjugaban tanto la acción como los elementos RPG. Cabe mencionar que **Mega Man Zero** es la única de todas las series en donde se llega a una conclusión (además de que está completa en una compilación para NDS), aunque como siempre Capcom continuó la historia indirectamente con una serie alterna más.


© Capcom

- **Mega Man Zero,** GBA, 2002
- **Mega Man Zero 2,** GBA, 2003
- **Mega Man Zero 3,** GBA, 2004
- **Mega Man Zero 4,** GBA, 2006

Mega Man Star Force

Al igual que **ZX** con **Mega Man Zero**, **Star Force** continúa los eventos de **Batte Network** conservado prácticamente todo el *gameplay* y elementos. Obviamente, tiene actualizaciones, pero en general no presenta cambios verdaderamente notables y lleva a la franquicia a un nuevo nivel de repetición, esta vez exagerando al grado de tener no dos, sino tres versiones del mismo juego. Vaya, esto es algo que ni siquiera **Pokémon** se ha atrevido a hacer, y eso es ya decir mucho.



- **Mega Man Star Force Pegasus Version/ Leo Version/ Dragon Version,** NDS, 2006
- **Mega Man Star Force 2 Zerker x Saurian Version/ Zerker x Ninja Version,** NDS, 2007
- **Mega Man Star Force 3 Black Ace Version/ Red Joker Version,** NDS, 2009


© Capcom


© Capcom

Mega Man ZX

Ésta es una serie alterna más de la franquicia, en donde se da "continuidad" a los eventos de **Mega Man Zero**, aunque los protagonistas no son ni **X** ni **Zero**, sino dos chicos que pueden usar los poderes de dichos héroes para combatir a los reploides. No es necesario decir que esto echa a perder la conclusión dada en **Mega Man Zero 4**, y es una muestra de cómo se puede seguir sobreexplotando una franquicia más allá de las palabras *The End*.



- **Mega Man ZX,** NDS, 2006
- **Mega Man ZX Advent,** NDS, 2007

Línea de tiempo

Realmente no existe una continuidad oficial entre las series de **Mega Man**, pero sí se puede establecer una línea de tiempo a partir de los datos y fechas dados en los juegos, lo cual ayuda a comprender mejor cómo se han suscitado los eventos entre las sagas. Claro que estamos considerando las que pueden caber dentro de la misma continuidad o "universo". Recuerda que la "X" indica un número o fecha no conocida dentro del tiempo.

-**Mega Man** toma lugar del año 200X al 20XX.
-**Mega Man X** comienza en 21XX.
-**Mega Man Zero** continúa la serie X, aproximadamente 600 años después.
-**Mega Man ZX** sucede aproximadamente 200 años después de la serie **Zero**.
-**Mega Man Legends** sucede en el siglo 81, es decir, 80XX.

Mega Man para rato...

Como podrás darte cuenta, la franquicia de **Mega Man** ha sufrido cambios radicales y ha tenido muchísimas secuelas. No estamos contando los juegos adicionales, como **Mega Man Soccer**, **Mega Man Battle & Chase** (entre otros), ni tampoco compilaciones, *crossovers* ni *remakes*, para evitar confusiones y dar prioridad a la evolución de este personaje, que a pesar de que sufre de repetición crónica, sigue siendo uno de los héroes favoritos y sus juegos continúan recibiéndose con gusto por parte de sus seguidores veteranos y nuevos fans. Lo único que podemos asegurar es que hace falta que concluyan de una vez por todas las series que siguen con "finales" ambiguos o que simplemente han quedado en espera de una resolución. Esperamos que pronto esto sea una realidad y mejor se enfoquen en nuevas franquicias, ¿no lo creen?

EL OJO DEL CUERVO

Por Hugo Hernández

Videojuegos/cine/TV

¿Qué fue primero, el huevo o la gallina?

Muchas veces damos por hecho que un producto surge de la fama de otro medio, como por ejemplo las historias alternas en cómic que se desprendieron luego del éxito de **Star Wars**, o videojuegos como **Shadows of the Empire** o **Rogue Squadron**. Pero no siempre es así, hay ocasiones en que las compañías crean un producto y lo impulsan a través de otro medio, como una serie animada o cortometraje; un ejemplo claro es **Max Steel**, un juguete creado por Mattel, que es un éxito entre los pequeños, pero gran parte de ese resultado depende de las heroicas proyecciones de sus historias y hazañas en televisión. Es decir, es una estrategia de mercadotecnia y publicidad para el posicionamiento del producto y para mantenerlo dentro de un *top of mind*; lo mismo ocurre con **Barbie** o **Yu-Gi-Oh!**, por mencionar algunos.

Hoy no hablaremos de guerras estelares, héroes, princesas o monstruos de tarjetas, mejor nos enfocaremos en una de las líneas de juguetes más importantes que en la década de 1980 marcó época por sus características, y para impulsar aún más su futuro, se generaron series de televisión, cómics y ahora películas en *Live Action* y videojuegos, que utilizan la más alta tecnología que los ojos pueden ver: **Transformers.** En los años 70, la compañía japonesa Takara tenía unos juguetes transformables, pero años más adelante fue cuando se conocieron con mayor intensidad, al ser adquiridos los derechos por la compañía Hasbro, que institucionalizó el nombre de **Transformers**, que incluía al bando de los héroes (**Autobots**) y al de los indómitos villanos (**Decepticons**).

Transformers: Dark of the Moon (2011)

Dirige: Michael Bay. Guión: Ehren Kruger.
Actúan: Shia LaBeouf (**Sam Witwicky**), Rosie Huntington (**Carly Miller**), Ken Jeong (**Jerry**), Hugo Weaving (voz de **Megatron**), Peter Cullen (voz de **Optimus Prime**), Tyrese Gibson (**Robert Epps**).

Transformers, ¡más de lo que ves!



Desde entonces, los **Transformers** han formado parte de nuestra infancia y hemos sido partícipes de la evolución que han tenido con el paso de los años tanto en su esquema de juguetes y ahora con mayor notoriedad en televisión, cine y videojuegos. De hecho, la primera generación (1984-1991) se caracterizó por la capacidad de estos "Robots con disfraz" para modificarse de un auto, arma o lo que sea, en un robot completamente funcional.

En la serie de televisión es fácil, pero en el juguete era realmente impresionante ver esa metamorfosis. En la segunda generación hubo cambios estéticos y de diseño de los juguetes, para hacerlos más atractivos para el público más joven.

Posteriormente, se dio paso a nuevos estilos de robots, como los **Constructions**, que tenían la cualidad de combinarse para formar un ser colosal (como también ocurrió en la serie **Voltron**, que se formaba de múltiples autos) también conocido como **Devastator**, a quien seguramente tuviste el agrado -o desagrado, según tu criterio- de apreciar en la segunda película de *Live Action*, **Transformers: Revenge of the Fallen** en su misión de revivir a **Megatron** y, posteriormente, a **The Fallen (Megatronus Prime)**, uno de los líderes **Prime** originales que luego se volvió en el primero de los **Decepticons**. En una de las historias de la franquicia se cuenta que **The Fallen** traicionó a sus aliados al unirse con **Unicron** en contra de **Primus**, pero perdió la batalla y fue transportado a través de un hoyo negro a otra dimensión.

Optimus Prime, **Megatron**, **Bumblebee**, **Jazz** y **Starscream** empezaron a sonar entre los héroes de animación al ser los partícipes de una espectacular batalla alienígena, conducida por seres completamente robóticos con figura humanoide, y al ser capaces de reajustar su estructura a voluntad.



La acción y minutos de combate en las películas fue incrementando gradualmente. En la tercera se goza de un *show* espectacular.

La guerra... ¡acaba de iniciar!

En la tercera entrega de **Transformers**, Michael Bay continuó con las intensas batallas entre **Autobots** y **Decepticons**, pero ya con un aspecto más maduro, que nos hizo disfrutar de la invasión a la Tierra con mayor despliegue de efectos especiales que hayamos visto.

La historia nos transporta hacia principios de la década de 1960, donde **Sentinel Prime** (voz de Leonard Nimoy), uno de los más poderosos y eficaces líderes de los **Autobots**, envía una nave con la información de la tecnología vital para salvar su especie... Sin embargo, esta misión no puede concretarse, pues los ataques de **Starscream** provocan que la nave colisione contra el satélite natural terrestre.

Años más tarde -y luego de obtener información precisa-, el presidente John F. Kennedy envía un grupo de investigación a la luna, encubierta con la carrera espacial y la promesa de poner al primer ser humano sobre ella. Sin embargo, los verdaderos planes eran saber qué es lo que había chocado ocho años atrás... qué clase de tecnología podrían encontrar y descubrir el tipo de amenazas a las que deberíamos prepararnos en los próximos tiempos. El descubrimiento es ocultado por los humanos, pero no dan clave alguna a sus aliados extraterrestres, los **Autobots**. No obstante, los **Decepticons** logran enterarse de este descubrimiento, y gracias a él incrementan su poderío y se vuelven una terrible amenaza para la Tierra. En esta apocalíptica entrega no sólo se descubre el desenlace de la historia de **Transformers**, sino que también somos testigos de la mayor batalla entre **Optimus Prime**, **Sentilnel Prime** y **Megatron** que se haya visto en pantalla hasta ahora.

Por supuesto, **Transformers: Dark of the Moon** también fue lanzada en formato tercera dimensión, aunque este efecto no fue grabado desde el inicio pues, como en otras producciones, los desarrolladores prefirieron grabar de manera normal y luego, en posproducción, le dieron el formato 3D.



Rosie Huntington es la bella modelo que debuta como actriz en la tercera entrega de **Transformers**, para sustituir a la sexy Megan Fox.

Se ha dicho que esta será la última entrega de Transformers en su historia actual; en consecuencia, no se ha mencionado si más adelante Michael Bay o algún otro cineasta haría un *reboot* o replanteamiento de la serie. La moneda sigue en el aire, ojalá que se hagan más cintas de estos personajes.

¿Sabías que...?

¡Datos curiosos que transforman tu conocimiento!

1.- A pesar de que ya se estaba trabajando en el guión para esta tercera entrega, debido a la salida de Megan Fox (por diferencias con Spielberg y Bay) se tuvieron que reestructurar ciertas partes para dar entrada a la bella Rosie Huntington, quien ahora acompaña a Shia LaBeouf en esta explosiva aventura.

2.- Steve Jablonsky no sólo ha sido el responsable de la musicalización de las películas de **Transformers** -y de todos los filmes de Michael Bay-, sino que también ha destacado en las bandas sonoras de videojuegos como **Command & Conquer: Tiberium Wars**, **Prince of Persia: The Forgotten Sands**, **Transformers** (serie), entre otros.

3.- A diferencia de lo que se piensa, **Devastator** no es el ser más colosal del universo de los robots con disfraz, pues se dice que sólo mide 30 metros de alto. **Metroplex**, el conocido **Transformer** "Ciudad de batalla", lo minimiza: su tamaño varía dependiendo de la publicación; en los cómics nipones se dice que mide 800 metros, mientras que en los de Marvel, poco más de 200.



Se trata de un nuevo Armagedón, ahora por parte de los robots extraterrestres, que vienen a cobrar venganza por las derrotas anteriores.

En conclusión

Con **Dark of the Moon** (en México, **El lado oscuro de la luna** [nada que ver con el legendario disco de Pink Floyd]), el director Michael Bay ha comentado que ha cerrado la trilogía de los **Transformers**, aunque todos sabemos que esta franquicia puede dar muchísimo más, así que no dudemos en que más adelante se retome la idea y vuelvan a sorprendernos con majestuosos escenarios y efectos especiales. No sé tú, pero para mí sería interesante ver a los personajes de **Beast Wars** (**Transformers** animales), protagonizada por los Maximales, descendientes de los **Autobots** y cuyo líder era **Optimus Primal**, un gorila que siempre buscaba resolver los conflictos de manera *polite*, pero si no se lograba la diplomacia, no dudaba en mostrar su poder y fuerza de ataque.

Con esto cerramos la edición de El Ojo del Cuervo del mes. Espero que te hayas divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienes dudas, quejas o sugerencias, envíamelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieres, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, c.p. 01210, delegación Álvaro Obregón, México, DF.
¡Hasta la próxima!

El Control de LOS PROFESIONALES

Por AXY

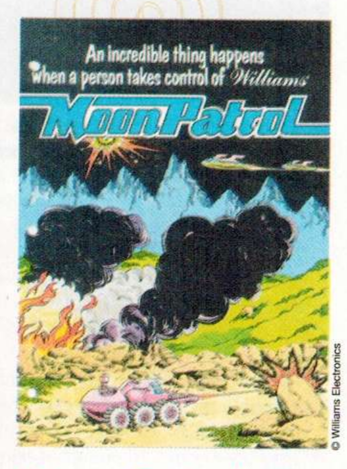
Cuando el primer lugar no importa...

¡Toma el volante!

Hola, chicos y chicas, ¿cómo han estado? De nueva cuenta les traigo un tema muy entretenido que estoy seguro que les gustará mucho. Sabemos de antemano que los juegos de carreras son muy populares por ser competitivos y desafiantes, ideales para jugar con tus cuates en la reta de fin de semana, o bien sentir la adrenalina de la velocidad cuando juegan solos. No obstante, resulta por demás repetitivo en ocasiones llegar a la meta, por eso quise hacer énfasis en aquellos juegos en donde se controla algún tipo de vehículo y divierten igual o más de otros modos que el simple hecho de querer llegar en primera posición. Acomódense, porque vamos a comenzar.

¿Por qué nos gustan?

Los juegos de carreras nos agradan por la emoción de la velocidad, pero al tener otro tipo de objetivos la variedad es mayor y puede extenderse el concepto, sin olvidar la importancia que tienen los vehículos, así sean carros, naves, etcétera. Muchos juegos de carreras contienen algún modo extra en donde se puede combatir entre los jugadores, para hacerlo más atractivo y aumentar el *Replay Value* del título, como pasa en series como **Mario Kart,** por ejemplo. Vamos a ver los juegos que tenemos para que todos podamos entender mejor la idea general, ¿qué les parece?



Moon Patrol
Arcadia, 1982

Éste es un ejemplo de un juego en donde controlan un vehículo poco común y que no necesitan llegar antes que los demás, ¡deben llegar vivos! El objetivo del juego es controlar un carrito que es capaz de recorrer el suelo lunar, saltar los obstáculos del escenario y disparar en dos direcciones (arriba y abajo). Para ganar es necesario que usen sus reflejos para esquivar los disparos enemigos y derribar a los ovnis que atacan, así como otros vehículos de los adversarios. La vista es en 2D y resulta bastante desafiante, digno ícono del tema que estamos desarrollando en esta ocasión.



Moon Patrol es desafiante y muy divertido.



Crazy Taxi
Arcadia/GCN, 1999

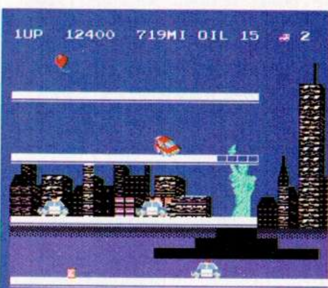
Uno de los juegos de coches que más hemos disfrutado y que no tiene nada que ver con acelerar en un semáforo es, sin duda, **Crazy Taxi**. En este juego tendrán que correr a contrarreloj, pero no para ganar una posición, sino para obtener el mayor dinero posible mientras llevan a la gente de un lugar a otro en ciudades llenas de tránsito. De esta manera, deberán pulir sus instintos como conductores y hacer el mayor puntaje posible. Juegazo que además de que desafía las leyes de la naturaleza, divierte a lo grande por su alocado estilo de juego y situaciones.



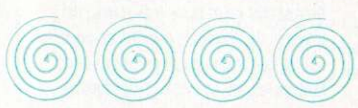
Crazy Taxi es un gran juego que no te aburre para nada.

En muchos juegos de carreras no solamente el objetivo principal es llegar primero; a veces, hay que cumplir con desafíos y misiones, lo que aumenta el nivel de diversión.



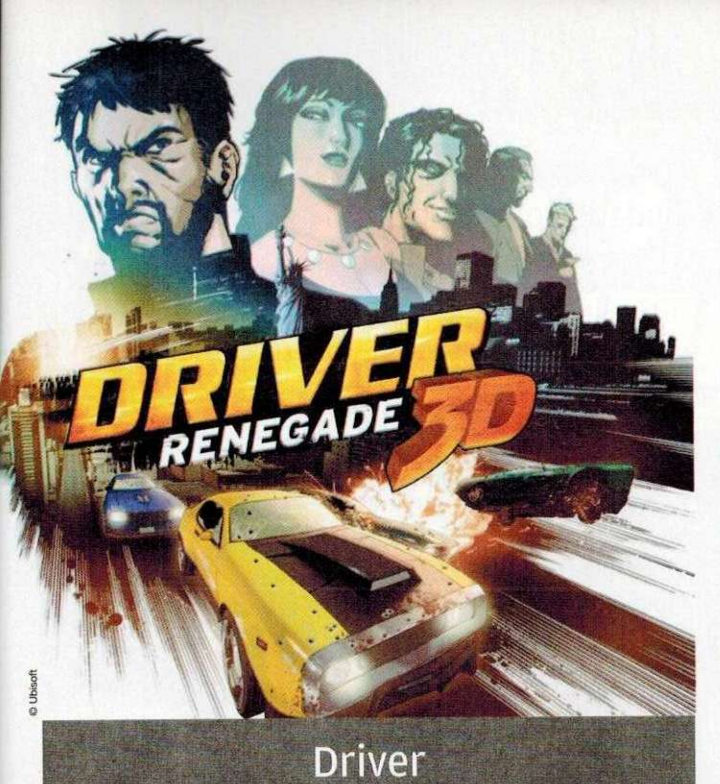


City Connection



Arcadia/NES, 1985

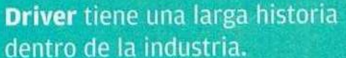
Olvídense de llegar primero, entregar envíos o llevar a la gente a su destino por dinero, en **City Connection** tienen la misión de pintar todas las "calles" (que más bien son plataformas), al ir recorriéndolas con un simpático vehículo. Una vez que todas las plataformas de la ciudad quedan pintadas, serán transportados a la siguiente. Como obstáculos, hay patrullas policiacas en cada zona, además de algunos obstáculos, como picos.



Driver
Series, 1999

Inspirada en geniales películas de persecuciones en carros, como **Bullit** (1968) y **The Driver** (1978), esta singular serie comenzó con la historia de un policía encubierto que debe hacer varios "trabajos" como conductor de un grupo de mafiosos para ganar su confianza y capturarlos. La serie ha tenido muchas entregas, y actualmente puedo recomendarles ampliamente la entrega para 3DS: **Driver: Renegade 3D**. A diferencia de juegos locochones, como **Crazy Taxi**, en **Driver** las persecuciones y objetivos se llevan a cabo en ciudades realistas que obedecen las leyes normales, con semáforos y todo lo que implica una urbe. Realmente, vale la pena que los conozcan.





Driver tiene una larga historia dentro de la industria.

Beetle Adventure Racing
N64, 1999

Aquí tenemos otro juego que, a pesar de que se trata de carreras de carros, lleva a un nuevo nivel las competencias por ser más que una carrera en una pista. Aquí se deben tomar atajos, caminos alternos, conseguir puntos y explorar los escenarios en busca de cosas ocultas; además, tiene un divertido modo de batalla en donde se usan armas y poderes para acabar con los enemigos. **Beetle Adventure Racing** es uno de esos títulos que tienen un alto nivel de *Replay Value* y que se pueden disfrutar sin estar pensando siempre en la presión de llegar en primer lugar.





Corre, explora y sobrevive en este juegazo del N64.

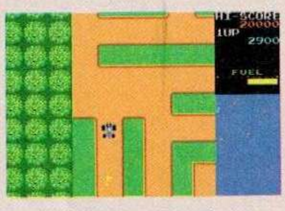
Cel Damage
GCN, 2001



Pasemos a otro tipo de juego que se especializa en combates de carros, en lugar de que esto sea un *plus*. **Cel Damage** fue notable por ser uno de los primeros en utilizar la técnica *cel-shading* para presentar a personajes caricaturezcos. Pero eso no es el núcleo del juego, sino los intensos combates que se llevan a cabo en los más disparatados escenarios llenos de peligros. Para acabar con los oponentes, es necesario usar los poderes y armas que hay en cada escena, así que como podrán darse cuenta, el objetivo aquí no es llegar dentro de los primeros lugares, sino ser el último con su vehículo intacto.

Rally-X Arcadia, 1980

Ésta es una joya poco conocida de Namco, los creadores del popular ícono **Pac-Man**. La temática de **Rally-X** es simple pero divertida y desafiante como pocas: el objetivo es conducir un carrito con una vista "por arriba", en 2D, a través de los pasillos de laberintos para recolectar banderitas y obtener más puntos y avanzar. Pero como no podía faltar el elemento de peligro, carros enemigos estarán patrullando los alrededores y perseguirán para evitar que se cumpla con el cometido. Por fortuna, pueden dejarse literalmente "mordiendo el polvo" al liberar nubecitas de humo, las cuales son limitadas para añadirle más reto. Ojalá lo veamos para la Consola Virtual.



Un clásico que realmente te divierte.

Mario Kart
Serie, 1992

Sé de antemano que el objetivo de esta serie es llegar en primer lugar, aunque obviamente son carreras extremas en donde todo (o casi todo) se vale. Por eso, no quise hablar demasiado de los juegos de *karts* que inundaron el mercado después del éxito de **Mario Kart**. En lo que deseo hacer hincapié es en los diversos modos que contienen las entregas de esta serie, como el de batalla, el cual es sumamente divertido para la reta con la familia o los cuates. Además, hay modos de misiones en donde se deben realizar acrobacias o cumplir ciertos retos más allá de sólo ganar una competencia. Esta serie es una de las franquicias más exitosas.





¡Esta es una gran serie de juegos de carros!





¿Te imaginas combatir el mal sin tu vehículo?



True Crime: Streets of L.A.

GCN, 2004

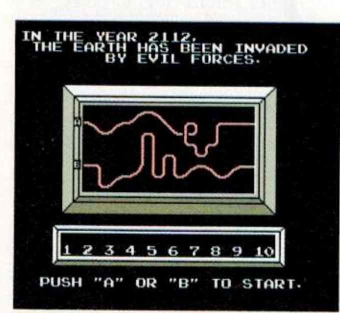
Genial juego que es uno de tantos que han usado el concepto de **Grand Theft Auto**, que consiste en explorar ciudades a bordo de diversos vehículos para lograr objetivos específicos. En el caso de **True Crime** se controla a un típico policía, de esos a los que no les gusta seguir las reglas y terminan chocando carros y destruyendo media ciudad para cumplir con su deber. Para lograr capturar a los miembros de una mafia, debe explorar la ciudad yendo y viniendo de un lugar a otro para cumplir con cada misión. Pueden usarse una gran variedad de vehículos, que van desde los coches deportivos comunes de este tipo de juegos hasta el carrito de helados, todo con tal de atrapar a los malosos del juego.

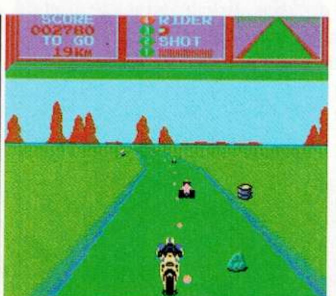


Mach Rider

NES, 1985

Situado en un futuro posapocalíptico, **Mach Rider** es un juego en donde la velocidad tiene un papel importante, pero no se trata de un juego de carreras en sí, sino de una batalla futurista en donde se debe patrullar con una moto los caminos infestados de maleantes, que andan portándose ligeramente mal. Usando armas podrán acabarlos y devolver la tranquilidad al mundo. Este genial título fue notable por ser de los primeros en tener una opción de editar pistas propias; si quieren conocerlo (lo que recomiendo ampliamente), pueden descargarlo para la Consola Virtual.

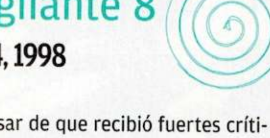




Clásico que se mantiene entre los favoritos de los fans que gustan de combinar combate con velocidad.

Los juegos en donde se puede explorar ciudades o escenarios de gran tamaño son muy buenos y presentan en muchas ocasiones la oportunidad de explorarlos a placer sin necesidad de cumplir misiones forzosas. Son muy recomendables.

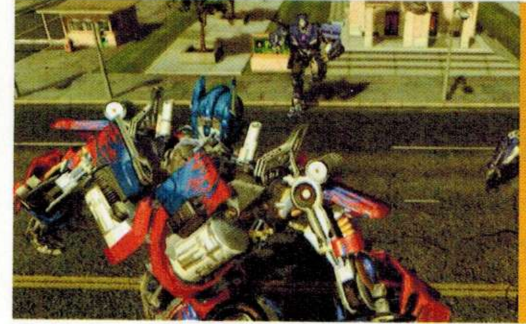
Vigilante 8



N64, 1998



A pesar de que recibió fuertes críticas, bien vale la pena mencionarlo más por su concepto que por su calidad. Al igual que juegos como **Cel Damage**, en **Vigilante 8** debíamos combatir contra otros vehículos usando todo tipo de armamento disponible, como metralletas, lanzacohetes y más. La diferencia es que trataron de darle un toque más realista para que fuera más atractivo para los jugadores; incluso, se podía ver desde dentro del vehículo el volante, para crear el efecto de que en realidad ibas conduciendo. Lamentablemente, no tuvo el impacto que se pensaba, y la franquicia es poco conocida, aun cuando tuvo una secuela y un *remake* que tampoco fueron buenos.



Dentro de los juegos hay muchos vehículos para elegir, aun cuando se trate de robots.

Transformers: The Game

Wii, 2007

Basado en la película del mismo nombre, **Transformers: The Game** nos presenta una variante que aprovechó muy bien el concepto de la exploración de ciudades con vehículos, pues con la opción de jugar con los **Transformers** es posible controlarlos en su forma de robots y, adicionalmente, en su forma alterna. Este juego mezcla perfectamente la acción con la emoción de la velocidad, pues tendrán que cumplir diversos objetivos mientras van progresando en el juego. Las secuelas de la película también tienen sus propios videojuegos, los cuales comparten elementos en común, pero con las obvias actualizaciones y mejoras características.

Se acabó el combustible...

Los vehículos son parte esencial en el mundo de los videojuegos, ya sea como en los tradicionales títulos en donde se debe conseguir el trofeo de oro, o como en aquellos en donde se usan para acabar con los enemigos, o como lo que son básicamente: medios de transporte. Sea cual fuere el enfoque, la idea es que bien vale la pena darles una buena checada y no quedarnos estancados en solamente jugar para llegar primero; incluso, se pueden desarrollar e inventar "modos de juego caseros" al alterar las reglas y buscar objetivos en los juegos de carreras. ¡Conduzcan con cuidado!

EL ARTE de Dead or Alive: Dimensions

Uno de los títulos de peleas más conocidos entre los fans de los videojuegos es, sin duda, **Dead or Alive**, una franquicia que nació en la década de 1990 y que desde entonces se ha vuelto trascendente... **Dimensions** es la primera entrega que se realiza para alguna consulta de Nintendo. ¡Checa las siguientes imágenes!



Lisa

Ella es una poderosa guerrera que practica el estilo de lucha libre bajo el nombre de **La Mariposa**. Tiene 21 años y se dice que fue amiga de **Tina Armstrong** durante el colegio.

Kasumi

Quizás es una de las protagonistas más populares de la franquicia, la caracteriza su atuendo azul con blanco y su estilo de pelea Tenjin Mon. Es hija de **Ayame** y **Shiden**.

Kokoro

Aprendiz de geisha de origen japonés-estadounidense. **Kokoro** es medio hermana de **Helena Douglas**, y por ello podría aspirar a tener el control del comité de **DOA**.

Tina

También conocida como **The Superstar**, es una luchadora estadounidense hija de **Bass** y **Alicia Armstrong**. Uno de sus grandes sueños es convertirse en estrella de cine.

Irene

No sólo es una poderosa guerrera en **Dead or Alive**, también apareció en la trilogía **Ninja Gaiden** y es una agente de la CIA que utiliza el nombre código **Sea Swallow**.



Raidou

Se trata del jefe final de la primera entrega de **Dead or Alive**; es un fugitivo del clan ninja Mugen Tenshin. Una de sus técnicas más poderosas es la de copiar los poderes de otro.

Brad

Uno de los maestros del estilo Zui Ba Xian Quan, es de origen chino y tiene 30 años. Está en busca de una bebida llamada Genra, ha dedicado tres años de su vida a ello.

Hayate

El hermano mayor de **Kasumi**; su primera aparición fue en **DOA 2**, luego de que recuperara completamente su memoria. Es uno de los mejores amigos de **Ryu Hayabusa**.

Ryu Hayabusa

Su primera incursión en los juegos fue en **Ninja Gaiden**, más adelante su creador lo incorporó a **Dead Or Alive**, empatando las historias para que cuadraran y se formara una sola identidad.

Bayman

Además de que es comandante de origen ruso, es un gran gladiador que muestra su poder en **DOA** en su afán de conseguir venganza de **Donovan**. Actualmente tiene 31 años.



Bass

A pesar de que ya se retiró del cuadrilátero, **Bass** sigue siendo un fuerte oponente. Tiene 46 años y mide poco menos de dos metros, lo que lo hace un rival digno de enfrentar.

Jann Lee

Talentoso peleador que entró al combate desde el primer **Dead or Alive**. A lo largo de múltiples torneos ha forjado rivalidad con **Lei Fang**, **Ryu Hayabusa** y **Hitomi**.

Zack

No sólo es un buen peleador, sino también pone ambiente con sus tornamesas de DJ. Uno de sus mayores logros fue conseguir el campeonado del cuarto torneo de **DOA**.

Gen Fu

Desde el primer **Dead or Alive** **Gen Fu** mostró su talento como maestro del estilo Xinyi Liuhe Quan. Entró al torneo para pagar las cuentas de **Mei Ling**, su nieta enferma.

Leon

De origen italiano y también conocido como **The Warrior**, este soldado entró a partir del segundo torneo, para demostrar que es el peleador más fuerte de todo el mundo.



Hitomi

Esta bella chica tiene orígenes chinos y alemanes. Ganó un cinturón negro en artes marciales y, a pesar de que sólo tiene 18 años, ya es una de las fuertes rivales de **Dead or Alive**.

Helena

Se trata de una cantante de ópera francoamericana que domina el arte marcial Pi Qua Quan. **Helena** es líder del comité de **Dead or Alive** y media hermana de **Kakoro**.

Ayane

Su característico color de cabello la hace sobresalir de entre las peleadoras. Es de origen japonés, tiene 16 años y pertenece al clan Mugen Tenshin Ninja, con el grado de "maestro".

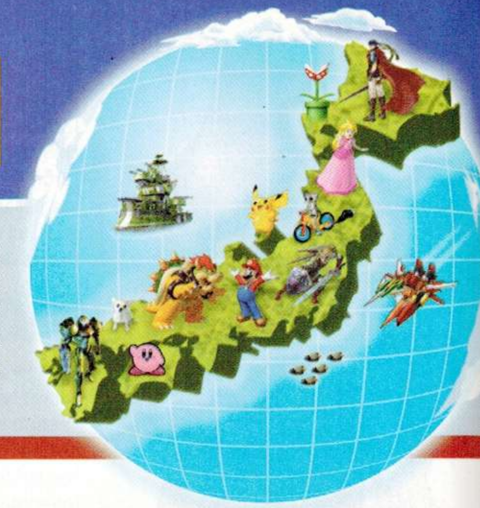
Lei Fang

Destaca su talento con el estilo de combate Tai Chi Quan y su juventud, misma que no le impidió para entrar al primer torneo de **DOA**. Actualmente, su voz es la de Zinnia Su.

Christie

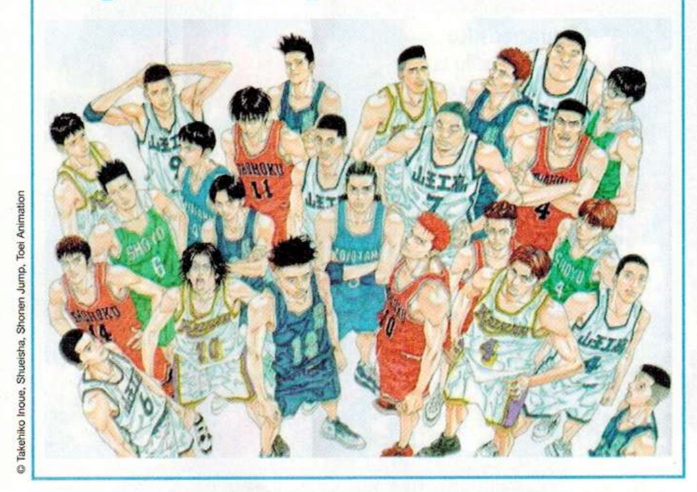
Una de las más bellas y mortales chicas del torneo **Dead or Alive**. Fue una asesina a sueldo a quien contrataron para aniquilar a **Helena Douglas**, pero no lo ha cumplido aún.

UN VISTAZO A JAPÓN



Muchas personas creen que en el anime sólo se ven peleas de guerreros con fuerza o poderes extraordinarios, pero no es así, también podemos disfrutar argumentos de otro tipo. Tal es el caso de **Slam Dunk**, serie deportiva de la cual vamos a platicarles en esta ocasión y que tiene tiempo que nos han pedido a través de sus correos. Esperamos que la disfruten ya que la historia de **Hanamichi Sakuragi** es única, igual o más intensa que la que vive **Oliver Atom** en **Super Campeones**.

¡Jamás me rendiré, porque yo, Hanamichi Sakuragi, soy un basquetbolista!



Como es toda una tradición, **Slam Dunk** comenzó como un manga que se publicó en la revista **Shonen Jump** de Japón desde 1990 hasta 1996. En total fueron 31 tomos, en los que se nos relataba esta increíble historia que llegó al anime en 1993, con un total de 101 capítulos, donde como pocas veces nos hacían vibrar con cada episodio.

La trama de **Slam Dunk** no es sencilla, tiene muchos matices, cambia dependiendo de la persona que la vea y siempre nos transmite valores; cada capítulo es realmente motivante. Todo comienza cuando **Hanamichi Sakuragi** y su grupo de amigos llegan a la preparatoria. Él tiene un récord muy especial, todas las chicas con las que ha pretendido tener una relación lo han rechazado sin tocarse el corazón, por lo que se ha vuelto objeto de burlas.

Todo parece ir mal en su vida hasta que conoce a **Haruko Akagi**, una linda joven por la que de inmediato enloquece. Ella le comenta que por su altura debería jugar basquetbol, pero él no tiene ni idea de lo que le habla. De inmediato comienza a alardear, hasta que **Haruko** le enseña lo que son las "clavadas"; ese es justo el momento en el que su vida cambia para siempre, su destino comenzaba a marcarse.

Esta serie se transmitió en México a mediados de los años noventa y fue un éxito. Todas las tardes existía un bloque de anime, con series como **Zenki** o **Sailor Moon**, pero por desgracia luego del primer juego de campeonato contra Kainan comenzaron a repetir los capítulos de **Slam Dunk** y jamás la terminaron de manera correcta; una lástima.

El reto estaba por comenzar

Sakuragi, excéntrico como sólo él puede serlo, entra al gimnasio para practicar basquetbol. Sigue sin conocer las reglas básicas, así que molesta a los verdaderos miembros del equipo de la preparatoria Shohoku, por lo que el capitán, **Takenori Akagi**, decide intervenir... Sí, es el hermano de **Haruko**, pero **Hanamichi** desconoce esto, así que lo reta a un duelo directo: si puede encestar sólo una vez, lo dejará entrar al equipo, pero si él consigue hacerlo antes en diez ocasiones, se termina el sueño.




Aquí podemos ver a los dos protagonistas de la serie, **Hanamichi** y **Rukawa**, siempre compitiendo por ser los líderes que lleven a Shohoku al campeonato.




La principal virtud de **Slam Dunk** es que logra transmitir un valioso mensaje a todas las generaciones, que sólo el esfuerzo y constancia nos pueden llevar a cumplir nuestros objetivos, no importa de qué tipo sean; ésa es la clave para conseguirlos. De ahí que a tantos años de su lanzamiento siga siendo una de las más populares en todo el mundo, no sólo en Japón donde fue todo un fenómeno.





La música también fue asombrosa en esta animación. Los temas de la serie corrieron a cargo de BAAD y ZYYG en un inicio, pero quienes se llevaron las palmas fueron Zard, con el extraordinario tema "My Friend", y Wands, con " Sekai ga Owaru Made wa".





La lucha por el campeonato

Akagi está en su último año de preparatoria, sabe que si no gana este año, no tendrá otra oportunidad de obtener el campeonato estatal. Por eso ve en la persona de **Sakuragi** una señal que lo hace pensar que esta vez será diferente; además, se han incorporado otros jugadores al primer equipo, que hacen que el sueño se vea cada vez más cerca.

Hanamichi Sakuragi

Es un novato de primero de preparatoria, y su amor por el basquetbol surge por la intención de impresionar a una chica, **Haruko**, pero posteriormente se da cuenta de que este deporte se está convirtiendo en su vida. Al comienzo es demasiado ególatra y agresivo: no lo piensa dos veces, si tiene que llegar a los golpes, lo hace sin más. Su destino es convertirse en uno de los mejores basquetbolistas de Japón.

El trabajo en equipo es básico para que Shohoku progrese, sobre todo al inicio de su preparación, cuando están conociéndose y no saben del gran potencial que tienen.

Takenori Akagi

Como ya lo comentamos, es el capitán del equipo Shohoku. Vive su último año de preparatoria, ha formado parte del equipo desde su ingreso, pero por diversas razones nunca ha podido pelear por el título, aunque tal vez ahora su destino cambie.



El ritmo de cada partido es intenso, no puedes parpadear un solo segundo.

Kaede Rukawa

Al igual que **Sakuragi**, es su primer año de preparatoria, pero él sí ha practicado basquetbol antes. De hecho, era la estrella de la secundaria Tomigaoka, por lo que se espera que ahora ayude a Shohoku a levantar un trofeo.

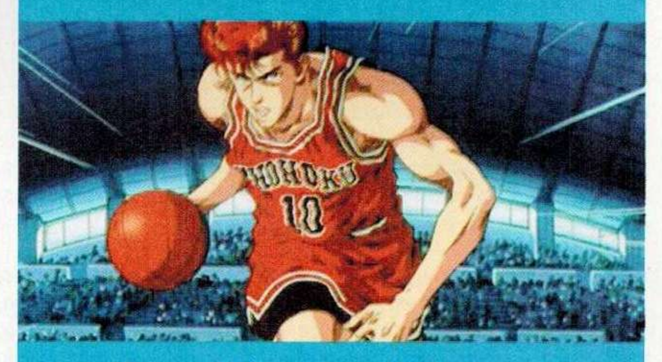
Ryota Miyagi

Es el jugador más pequeño del equipo pero más veloz y ágil. Es quien dirige los ataques de Shohoku, quizá no consigue tantos puntos por partido, pero es el líder de asistencias, lo que representa una gran ayuda.

Gracias a las habilidades e ímpetu de **Sakuragi**, logra robar el balón, toda la gente reunida en el gimnasio lo impulsa a seguir adelante, pero aún tiene que pasar sobre **Akagi**, lo cual se ve sumamente complicado. Intenta hacer algunos regates, pero no consigue nada hasta que, después de pensar un poco, salta y arroja el balón hacia el tablero. Todos creen que va con demasiada fuerza como para encestar, pero no es la intención, busca un rebote para clavar el balón.

Poco antes de sujetar el esférico naranja, **Akagi** gana el rebote, pero en ese momento vienen a su mente todas las lecciones que le dio **Haruko**, por lo que saca fueras de flaqueza, toma el balón y con todo y **Akagi** incluido logra encestar... Ha ganado, no sólo es parte del equipo de basquetbol, sino que también ha demostrado que con coraje y decisión se puede lograr lo que sea.

¡Victoria!



El uniforme del equipo Shohoku es color rojo, con las letras en negro, idéntico al de los **Toros de Chicago**, del inmortal Michael Jordan. No se sabe si esto es una simple coincidencia, o si se hizo con toda intención y alevosía; lo cierto es que es un detalle sumamente curioso.



Haruko, la razón por la que **Sakuragi** se ha convertido en basquetbolista, también siente un intenso amor... Por desgracia para **Hanamichi**, no es por él sino por **Kaede Rukawa**, lo que genera infinidad de situaciones graciosas en cada episodio, ya que **Rukawa** parece ser un robot sin emociones, a quien no le importa en lo más mínimo que **Haruko** muera por él; lo mismo pasa con su club de admiradoras, que lo apoyan cada partido.



Cada episodio de **Slam Dunk** es muy intenso, no existen espacios en los que la trama se vuelva aburrida. Desde el inicio hasta el final no puedes separarte de la pantalla por, también, las constantes bromas y situaciones que se dan entre los protagonistas. El Shohoku es una gran familia.

Hisashi Mitzui

Entró al equipo luego de una riña en el gimnasio donde quería cobrar venganza de Ryota. Akagi lo perdonó y se volvió parte vital del esquema ofensivo ya que es un especialista en tiros de tres puntos.

El primer partido de entrenamiento del Shohoku es contra la escuela Ryonan, que también cuenta con grandes jugadores. Las acciones transcurren normalmente parejas, ningún equipo toma demasiada ventaja; sin embargo, **Hanamichi** no ha entrado al campo, su entrenador no lo cree listo aún, aunque luego de cientos de insistencias del aguerrido jugador, ingresa al campo, anota y cree que el partido está resuelto, pero no es así...

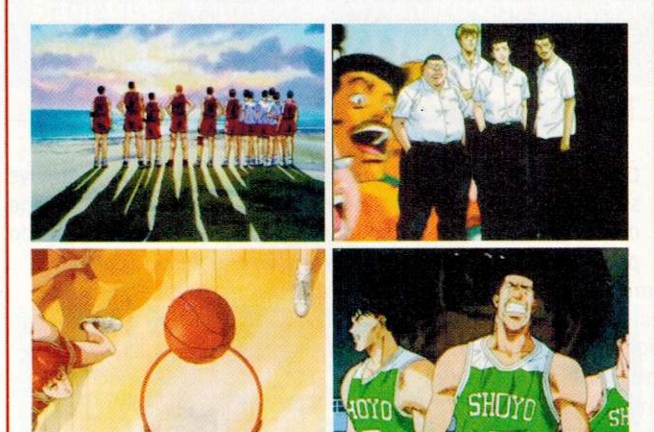
Por una distracción de su parte, Ryonan logra anotar y gana el partido. El dolor del equipo es inmenso, pero nada se compara con el sufrimiento de **Hanamichi**: grita, pide el balón, quiere anotar; sus compañeros intentan hacerle ver que todo ha terminado, pero él insiste en jugar, corre y se cae. Los presentes pueden ver que sus tenis se han roto debido al esfuerzo en la duela y, por ahora, no puede hacer más que guardar ese coraje y usarlo como motivación en el campeonato regional.

Su éxito fue instantáneo, tanto así que además de tener algunas OVAS, en las que podemos conocer a otros jugadores que al igual que **Sakuragi**, un balón cambió el curso de sus vidas, también tuvimos al equipo de Shohoku en Super Nintendo y Game Boy en títulos RPG muy buenos que, por desgracia, no llegaron a América. Si los llegas a encontrar, no dudes en adquirirlos, son de colección.

Aún es muy pronto para alcanzar el sueño anhelado...

Slam Dunk es mucho más que una serie de basquetbol, pero es en ese punto donde supera a otras series parecidas, como **Captain Tsubasa**, ya que se enfoca más en el lado humano de los protagonistas. Nos deja ver sus problemas, anhelos y ambiciones, lo que nos permite no sólo identificarnos con ellos, sino al mismo tiempo nos enseña cómo librar las dificultades que se nos pueden presentar a diario.

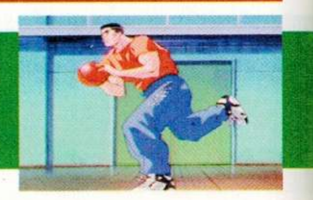
En la figura de **Hanamichi Sakuragi** vemos la motivación que se debe tener para conseguirlo todo: jamás se rinde, nunca tira la toalla, no dirá "no puedo". Lo hace un personaje único su perseverancia, ganas de triunfar, de no quedarse en su tormentoso pasado, de salir adelante. Por lo anterior, **Slam Dunk** tiene ya un lugar fijo como una de las historias más emotivas del anime; seas o no aficionado a este medio, tienes que verla, el camino que recorrerás junto con el Shohoku al campeonato lo llevarás en tu corazón por siempre.



Brillante resplandor hay aquí, cuando vas corriendo por la ciudad...

Simplemente estamos ante una de las mejores historias deportivas de todos los tiempos y de cualquier género, no sólo del anime, así que no debes perderte esta serie por nada. Actualmente, puedes encontrarla en muchos formatos, por lo que ya no hay pretexto. Esperamos que hayas disfrutado del Vistazo a Japón en este número; si tienes algún tema del que desees que hablemos, no dudes en escribirnos. Nos leeremos el siguiente mes.

Una de las apariciones más curiosas de **Hanamichi Sakuragi** fue la que tuvo en el juego **Jump Super Stars** para Nintendo DS (el cual, por cierto, sólo salió a la venta en Japón). En este título se reúnen varios personajes del universo de Jump para participar en enfrentamientos al estilo **Super Smash Bros.** De modo que puedes ver a **Sakuragi** contra **Goku**, **Luffy**, **Naruto** o incluso contra **Light Yagami**, de **Death Note**.



Nintendogs + Cats: Toy Poodle & New Friends

Nintendo 3DS

Obtén nuevas razas de perros

A continuación, te presentamos diferentes razas y los requisitos para conseguirlas a través de los Trainer Points, que se consiguen en el juego.

SECRETO	PUNTOS
Sabueso	3600
Beagle	3600
Cavalier King Charles spaniel	2000
Chihuahua	5800
Cocker spaniel	3600
Dálmata	7400
Perro salchicha	5800
Bulldog francés	9800
Pastor alemán	7400
Golden retriever	9800
Gran danés	600
Husky	2000

SECRETO	PUNTOS
Maltés	2000
Pinscher miniatura	7400
Pug	600
Perro pastor	5800
Shiba Inu	9800
Yorkshire	600

CLUB NINTENDO

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que para que garanticen su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Continuamos con esta sección hecha para ustedes y por ustedes que son fans de la revista y de Nintendo en general. Nos da mucho gusto que día a día nos sigan enviando sus fotos de colecciones o *cosplay*, que demuestran su afición por todas esas franquicias de videojuegos que tanto nos han divertido a lo largo de los años. Por supuesto, recuerden que también son bienvenidos sus dibujos, ya sea en hojas o directamente en el sobre.

Arte del mes

El talento de nuestros lectores

Sin temor a equivocarnos, podemos decir que **The Legend of Zelda** es una de las sagas con más fans en el mundo, y no se diga su música, que incluso Gloria Elena, de San Luis Potosí, plasma en su dibujo, a través del cual envía saludos a sus amigos César y Mike.





Nuestra amiga Fabiola Alejandra Chávez muestra su gusto por **Mario Bros.** y el Mushroom Kingdom en esta ilustración en gran formato. Nos emociona mucho que pronto **Paper Mario** regresará a la acción, pero ahora en formato de tercera dimensión.





Fan del Reino Hongo

Se pone la camiseta

Sin importar la corta edad de nuestro cuate Vicente Castillo, se nota que él ya tiene buen gusto para los juegos y revistas de calidad.



Fiel seguidor de...

Super Mario Bros.

Desde Chile, Camilo Flores nos manda esta imagen de su colección de Nintendo; se nota que es un seguidor de **Mario**.



Diversidad de

videojuegos

Eduardo Reyes nos envía una fotografía junto con uno de sus mejores amigos, ambos son fans de **Mario** y les gusta dibujarlo.



De todo un poco

Tarjetas y más

Diego Espinoza nos muestra parte de su colección de Nintendo, que incluye tarjetas, juegos de mesa, peluches y lo último en videojuegos.



Fan de Nintendo

y de SEGA

Daniel Gac nos platica que es un gran fan de **Sonic** y de la revista Club Nintendo. Esperamos que tu colección siga creciendo.

Colección entre amigos

Gran variedad

Gonzalo Anais, Martín Zapata y Felipe Galecio se autodenominan como la Trifuerza de Nintendo.





Revistas y juegos

Diversión para todos los días

Con sólo 11 años de edad, Nicolás Macchiavello Díaz ya inició una gran colección de videojuegos, hasta tiene su Game Boy Micro, ¡qué buen portátil!

Gran colección de videojuegos y consolas

Toda una historia entre hermanos

José y Miguel Andrade han vivido grandes momentos de acción, emoción y hasta suspenso a través de sus múltiples videojuegos. Y como prueba, aquí nos mandan estas fotos de su colección.





Fan de Nintendo

Compartiendo la colección

Johnny Palma, junto con Joaquín y Matías, son fanáticos de juegos como **Pokémon**, **Wii Fit Plus**, **The Legend Of Zelda** y **Asphalt 3D**.



Nintendo, pasando la diversión entre generaciones

Y a toda la familia



Omar Israel nos escribe que su gusto por Nintendo ha ido heredándose de generación en generación. ¡Esa sí que es tradición!



Fan de Nintendo

De San Luis Potosí

Luis Enrique Milán comparte su pasión por el futbol en videojuegos, aunque se nota **Mario Bros.** Lleva las de ganar.

La época dorada de los juegos de video

Grandes clásicos de NES



Nuestro amigo Orlando Delgado comenzó su pasión desde la era del NES; ha reunido títulos muy interesantes.

La fiebre amarilla sigue cosechando frutos en 2011

Cautivando a los entrenadores Pokémon

Iván Moreno es superfan de **Pokémon**, para muestra basta echarle un ojo a su colección, donde encontramos de todo un poco.



Paola Fragoso es fanática de los juegos portátiles. Uno de sus favoritos es **Pokémon**, del cual ya cuenta con varios personajes de peluche.



Nuestro cuate Álvaro Morales nos muestra gran parte de su colección de videojuegos, revistas de Club Nintendo y sus **Pokémon**.



Sebastián Poblete no sólo es gran seguidor de Club Nintendo, sino también se considera fan de **Pokémon**, y lo muestra en la foto.



Óscar Heinert tiene 10 años de edad y es de Guayaquil, Ecuador. La foto que envía es de su colección de Nintendo y figuras **Pokémon**.



Desde Guatemala, Mauricio Soto nos envía esta foto con sus mejores títulos de Nintendo 64 y Game Boy. ¡No podía faltar la fiebre amarilla!



José Montemayor nos escribe desde Tamaulipas para comentarnos que es un gran admirador de los juegos de **Pokémon** y **Zelda**.



Para los videojugadores

Apasionados por la organización

Teleforma lanzó recientemente el soporte modular para consolas de video. Pueden colocarse hasta tres (Xbox, Nintendo y PSP), es modular y tiene espacio para controles de Xbox y seis videojuegos. Se monta a la pared y es compatible con cualquier soporte de televisión. Seis colores disponibles.
Más información: 5207-3721
www.teleforma.com



¿Cuál fue el juego que más te emocionó de lo mostrado en la Electronic Entertainment Expo? Nosotros quedamos encantados con **Luigi's Mansion 2**, **Mario Kart**, **Killer Freaks** y, por supuesto, con **Resident Evil: Revelations**. Pero también agradó la línea de juegos que mencionaron para Wii U, lo que da muestra de que Nintendo pretende reconquistar a los *hardcore gamers* que pedían franquicias más especializadas para Wii. De hecho, **Batman Arkham City** fue uno de los grandes en anunciarse, así como **Aliens**, **Ghost Recon Online** y, claro, **Smash Bros.** y **The Legend of Zelda HD**. No se dijo mucho sobre las fechas de estreno, pero te mantendremos al pendiente de todo. ¡No te pierdas nuestras próximas ediciones de la revista Club Nintendo, estarán sensacionales!

Última Página

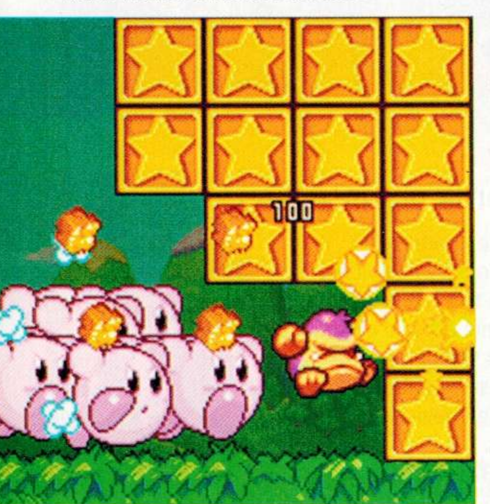
Star Fox 64 3D (N3DS)

En septiembre llegará otro de los títulos que Nintendo reestrenará para N3DS, **Star Fox 64 3D**, quizá la entrega más emocionante e intensa que hayamos visto a lo largo de las hazañas de **Fox McLoude** y su escuadrón de mercenarios. Originalmente estrenada en 1997, ahora la podrás disfrutar remasterizada en todo su aspecto visual; simplemente, no creerás lo que verás en pantalla, más cuando el efecto tridimensional da el realce necesario para dejarte sin palabras. En el próximo número te daremos todos los pormenores del juego, las novedades, mejoras y estrategias, para que no sólo le pongas nuevamente una paliza a **Andros**, sino también para que rompas todos los récords y nos los mandes para publicarlos en la sección "Los Retos".



Kirby: Mass Attack (NDS)

Las aventuras de **Kirby** siempre han ofrecido gran cantidad de acción, pero ¿te imaginas que ahora pudieras controlar a una decena de estos personajes rosados? ¡No te lo imagines, mejor vívelo a través de esta nueva entrega para Nintendo DS. **Kirby Mass Attack** narra la historia de un villano que, utilizando una varita mágica, consigue dividir a nuestro héroe en diez piezas similares, por lo que ahora tú tomarás el control de ellos para detener al enemigo y recuperar la forma original. Los movimientos son realizados a través del *Stylus* sobre la pantalla táctil; además, dependiendo de lo bien que vayas progresando, conseguirás monedas que te darán acceso a elementos secretos del juego, incrementando así las horas de entretenimiento portátil.



Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 2 (Wii)

La historia del joven aprendiz de hechicero llega a su desenlace con esta octava entrega para Wii. No cabe duda de que los libros de J. K. Rowling rompieron todo tipo de récords, y ello dio paso a que se llegara a ocho películas en lugar de las siete originales. Esto se debió a que la última se dividió en dos partes; argumentaron que no sería óptimo comprimir la historia del último libro en una sola película de dos horas. Lo mismo ocurrió en el videojuego, y en esta ocasión ya tenemos el final esperado por los fans. Cabe destacar que el desarrollo de EA ha ido madurando desde el primer juego de **Potter**, y ahora ya se siente desde la ambientación hasta la forma de juego y concepto, más atractivo incluso para quienes no son fans del mago.



Finales

La importancia de llegar al final de un juego no sólo es el reto de conquistar una aventura más, sino también la cuestión emotiva que nos envuelve al concluir una historia que nos ha hecho disfrutar al máximo. Esto es común en franquicias como **The Legend of Zelda**, **Star Fox** o **Final Fantasy**, por mencionar algunas, pero también hemos sido testigos de finales de antología en **Metrod**, del cual te hablaremos el próximo mes.



NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.


ŌKAMI DEN
CLUB NINTENDO
Nintendo
© 2011 Capcom


ŌKAMI DEN
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2011 Capcom